PS one PS2 XBOX N-GAGE NOKIA GAME BOY ADVANCE

Kaina 7,99 Lt

VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

VA PlayStation

Nauja kaina 4,50 Lt prenumeratoriams

2005/10 (46)

TOKYO GAME SHOW 2005

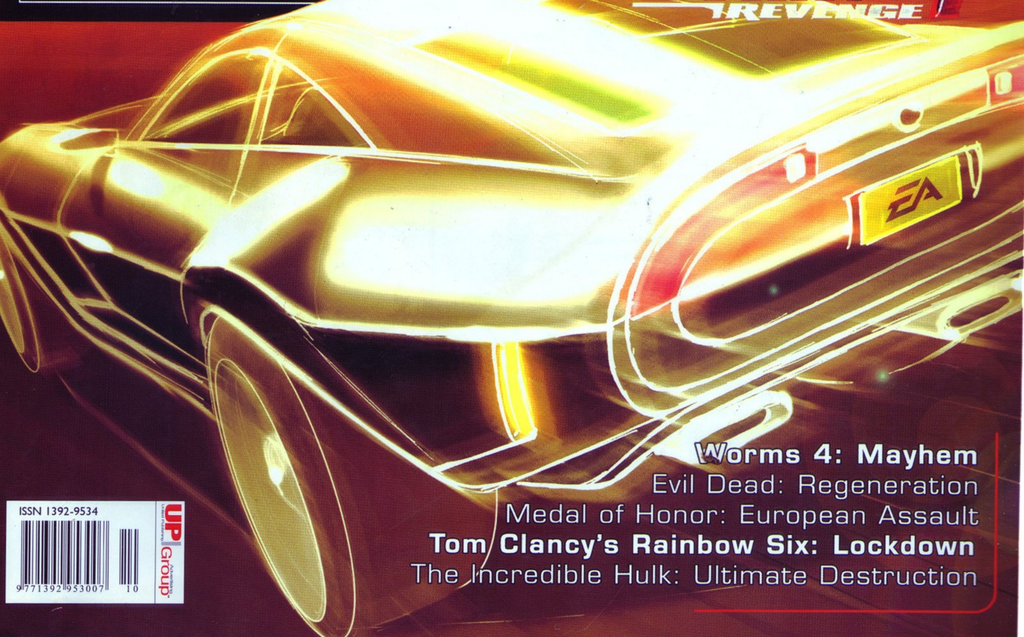
MAGIC The Gathering®

Nacionalinis čempionatas

Yu-Gi-Oh!

Invasion of Chaos

BURNOUT REVENGE



Worms 4: Mayhem

Evil Dead: Regeneration

Medal of Honor: European Assault

Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

ISSN 1392-9534

9 771392 953007 10

UP Group

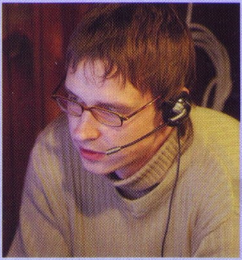
TURINYS

PAŠTAS 004
VERSLO NAUJIENOS 006
IŠ DIRBTUVIŲ 008
TEMA: TOKYO GAME SHOW 2005 011
MĖNESIO ŽAIDIMAS 035
BURNOUT REVENGE
RECENZIJOS 040
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: LOCKDOWN
THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION
WORMS 4: MAYHEM
EVIL DEAD: REGENERATION
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT
KLASIKA 056
IRGI ŽAIDIMAI 058
REBELSTAR: TACTICAL COMMAND
PATARIMAI 061
THE INCREDIBLE HULK
STALO ŽAIDIMAI 068

16 TOKYO GAME SHOW 2005

35 BURNOUT REVENGE

SVEIKI,



Arba konichiwa! Džiaugiamės vėl galėdami sveikintis japoniškai, mat žurnalas kaip ir lygiai prieš metus persisunkęs Tokijaus dvasia ir naujausiais žaidimais iš kasmetinės Tokyo Game Show. Naujienų išties daug ir įvairių, dėl jų teko atsisakyti ir įprastų žaidimų naujienų skyrelio. Na, bet jūs viską ir taip jau žinote apie artimiausiu metu pasirodysiančius žaidimus. Nebereikia priminti, ko mes laukiame, nes užtenka tik mestelti akį į žaidimų išleidimo sąrašus, ir rankos pačios kyla susiimti už galvos. Kaip visa tai mes (ir jūs) spėsime sužaisti ir aprašyti — nelabai įsivaizduojame :). Gerai, kad artimiausiu metu nenusimato kažko svarbaus, kam reikėtų skirti didžiąją žurnalo dalį ir ruošti specialią temą. Tad artimiausiuose numeriuose didžiausią dėmesį skirsime būtent „rudens derliaus" žaidimų recenzijoms. O kad ko nors nepamirštume apsikrovę šiais žaidimais ar nesumaišytume vieno su kitu, prašome kupone parašyti, apie kurį žaidimą labiausiai norėtumėte paskaityti kituose numeriuose. Taip mums bus lengviau susivokti ir sudėlioti prioritetus.

Kad žaidimų padaugėjo, galite pajusti jau šiame numeryje — recenzijų skyrelis kur kas „riebesnis" nei praėjusio numerio. Žinoma, dar nėra tų visų laukiamų super hitų, bet galime užtikrinti — jų tikrai bus.

Turime ir dar vieną ypatingą straipsniuką. Baigiant ruošti numerį pavyko gauti išskirtinę vieno labiausiai laukiamo žaidimo — Resident Evil 4 — bandomąją versiją. Tuo, ką pamatėme, sunku patikėti, tad jums, ko gero, bus dar sunkiau patikėti tais karštais įspūdžiais, kuriais po trumpo, bet nuostabaus žaidimo dalinasi Dante.

Jei jau prakalbome apie autorius, ne vieną skaitytoją pradžiugins Žygio sugrįžimas. Kažin kur danginęsis mūsų senasis kolega vėl rimtai prisėdo prie konsolės ir „sukalė" net keletą puikių žaidimų.

Šiaip viskas smagu ir puiku. Atiduodame žurnalą jums, o patys lekiam žaisti karščiausių rudens žaidimų. Iki greitų!

Ričardas Jaščemskas

Kūrėjas	Fox Interactive	Žanras	RTS
Leidėjas	Electronic Arts	Išleidimo data	2003 rugpjūtis
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS 1		Laukiamas

1 Šiuo stulpeliu norime pažymėti, ar labai laukiame žaidimo, ar jis nėra toks „karštas" mūsų laukimo sąraše.

REDAKCIJOS NUOMONĖ NEBŪTINAI SUTAMPA SU TEKSTŲ AUTORIŲ NUOMONE.
BET JŲ ŽODŽIUOSE YRA TIESOS.

Vyr. redaktorius: Artūras Rumiancevas
Redaktoriai: Ričardas Jaščemskas, Aleksandras Maslovas
Stilistė: Reda Lazaravičienė
Dizaineris–maketuotojas: Saulius Čereškevičius

Redakcija: Vytautas Lukaševičius, Žygimantas Kudirka, Aivaras Isajevas, Martynas Latušinskas, Mantgirdas Juozapaitis, Paulius Visockas, Jogintas Visockas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1392-9534

Spausdino AB spaustuvė „Spindulys"
Užs. Nr. 5.965
Gedimino g. 10, 44318 Kaunas.
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

Dėl reklamos žurnale kreiptis:
Stasys Švabas
mob.tel.: +370 614 16659
tel.: +370 5 210 1520,
faks.: +370 5 210 1521.
El. paštas: stasys@upg.lt
Tiražas audituojamas

PLIUSAI & MINUSAI

1

+ Glus, prasmingas, gerai pateiktas siužetas.
+ Dar viena puiki priežastis padrebinti kinkas.
+ Galimybė pamatyti narkomano vizijas nežalojant savo sveikatos.

– Būtinybė dėl kokio prakeikto rakto grįžti visą kelią atgal.
– Pernelyg maža tikimybė rakto paiešką pradėti nuo teisingos patalpos.
– Nenustojantys iš tų pačių vietų daugintis monstrai.

2 **ĮDOMUMAS 75**
Ne vienas režimas, dinamiškos misijos — veiksmo užtektinai.

3 **GARSAS 92**
Tarsi stovėtum prie tikro stalo.

4 **MUZIKA 33**
Tiesiai iš filmų apie Amerikos karų didvyrius.

5 **GRAFIKA 44**
3D taikiniai, ir dar juda!

6 **VALDYMAS 66**
Na, čia jau nieko nepagadinsi. Standartas.

7 **IŠVADA**
Savo užbaigtu siužetu žavintis, bet neužbaigtu „geimplėjumi" atstumiantis žaidimas. Vis dėlto įdomus kąsnelis šiandieninėje žaidimų rinkoje...

8 **SUDĖTINGUMAS**
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **72** 9

1 Prie kiekvieno žaidimo įvertinimo išskirtos kelios teigiamos ir neigiamos savybės.

2 Vertiname žaidimo siužeto (arba įdomumo) gilumą, savitumą, kuriuo žaidimas sugeba įtraukti.

3 Vertinamas žaidimo garso efektų stiprumas, įvairovė ir kokybė. Taip pat veikėjų įgarsinimas.

4 Vertinamas žaidimo garso takelis, muzikos kokybė ir jos pritaikymas.

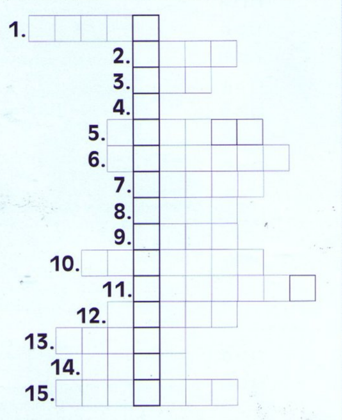
5 Vertinama žaidimo vaizdų, animacijos, spec. efektų kokybė, stilius ir įvairovė.

6 Vertinamas valdymo patogumas, efektyvumas, sudėtingumas, taip pat kameros darbas.

7 Pateikiama trumpa išvada apie žaidimą, bendras įspūdis.

8 Jei žaidimas turi kelis sudėtingumo lygius, vertiname pagal *Normal* režimą, jei ne — bendrą sudėtingumą.

9 Galutinis žaidimo įvertinimas nesusijęs su kitais vertinimais ir atspindi bendrą žaidimo kokybę.



SVEIKI!

Nujaučiu, kad dažnai jūs sėdite prie konsolių, o sėdėdami, matote tipinį ir atsibodusį žodį „Loading" ar „Now Loading", tad radau jums išeitį. Sukūriau mini kryžiažodį jums, kad turėtumėte, ką veikti, kol krausis žaidimas :). GFX666

1. Kietas vyrukas raudonu apsiaustu ir juodais akinukais iš Final Fantasy X.
2. Siaubo žaidimas Cold ...
3. Medal of Honor: Rising.
4. :
5. Lenktynių žaidimas
6. GTA: San...
7. Piktas dėdė iš Devil May Cry.
8. Simpatiška velniukė iš Disgaea.
9. Silent Hill: The ...
10. X-Men — ...
11. Max'o robotas iš žaidimo Dark Chronicle.
12. Red Ninja: End of ...
13. Pagrindinis Final Fantasy X herojus.
14. Pagrindinio herojaus vardas iš žaidimo Legaia 2.
15. Naujausia Tenchu žaidimo dalis – Fatal ...

VA: dėkojame autoriui už kryžiažodį, pasistengsime kuo nors pradžiuginti ;). O skaitytojas, teisingai atsakęs į klausimus ir atsiuntęs mums raktinį žodį, bus taip pat apdovanotas.

DUK

Ar galėtumėte išvardinti, kiek per praėjusius ir šiuos metus išleista žaidimų *PSone* konsolei? Gal galėtumėte parašyti jų pavadinimus?

Darius, Joniškis

Deja, paskutinis oficialiai išleistas *PSone* žaidimas buvo praėjusių metų pabaigoje — *FIFA 05*. Pasiknaisiojus po interneto platybes galbūt ir būtų galima surasti kokių nors mažabiudžetinių žaidimukų (tuo bent jau seniau užsiiminėjo kompanija *Phoenix*), tačiau galime garantuoti, kad nieko įdomaus nerasite. Pirmasis *PlayStation* garbingai atlaikė visą dešimtmetį ir belaukiant dar naujesnės kartos jį jau reikia palydėti į amžiną poilsį.

Ar nežadate prie VA žurnalo pridėti kokį nors demo kompaktą?

Tomas, Plungės r.

Demonstracinių versijų *DVD* reikia užsakinėti iš *Sony* — tik jie leidžia oficialius *PS2 demo* diskus. Pridėjus tokį diską, žurnalo kaina padidėtų daugiau nei dvigubai. Taigi tokios minties kol kas, deja, turime atsisakyti.

Ar *Tecmo* planuoja išleisti *PS3 Dead or Alive* frančizės žaidimus?

Jevgenijus, Švenčionys

Bent jau kol kas, deja, ne. Ketvirtasis serijos žaidimas bei keletas kitų šios frančizės dalių (*Xtreme Beach Volleyball 2*, *Code: Chronus*) anonsuoti tik *X360* konsolei.

PSP ŽAIDIMAI VAŽINĖJANTIS TAKSI

Jau įprasta, kad įvairius reikšmingus įvykius, tokius kaip naujų konsolių pasirodymai, lydi įvairūs pramoginiai renginiai ir akcijos. Tiesa, Lietuvoje tokių dalykėlių kol kas nematėme ir to labai trūko. Iki šiol. *GNT* Lietuva, oficialūs *SCEE* atstovai, sumanė labai įdomią ir netikėtą idėją, kaip vilniečiams gyvai pristatyti naujajį *PSP (PlayStation Portable)*.

Viskas labai paprasta. Nuo spalio 11-osios dienos mėnesį laiko po Vilnių važinėjančiuose Tanagros kompanijos taksi bus įmontuotos *PSP* konsolės. Net šeši automobiliai bus aprūpinti naujuoju pramogų centru. Taigi kiekvienas, išsikvietęs šį taksi, tikrai neliūdės ir nesidairys važinėdamas po miestą bei nežiovaus kamščiuose. Viskas bus pamiršta ir nustumta į antrą planą, nes rankose bus *PSP* ir visas dėmesys bus sutelktas į dar nebandytą žaidimo pojūtį.

„Sony" *PSP* yra universalus pramogų įrenginys, todėl patiks ir jaunam, ir senam", — teigia kompanijos „*GNT* Lietuva", kuri suteikė įrenginius taksistams, marketingo vadybininkas Aleksandras Golod. Pasak jo, įrenginys ypač tinka kelionėje — vaikai gali žaisti kompiuterinius žaidimus, vyresnieji klausytis muzikos ar spalvotame ekrane žiūrėti filmus ir skaitmenines nuotraukas, o miesto svečius turėtų sudominti filmas apie Vilnių.

NovaLogic pamėgo konsoles

Kompanijos NovaLogic, žinomos PC veiksmo frančizės Delta Force atstovai, duodami interviu GameDailyBiz svetainei pareiškė, kad ateityje kompanija planuoja daugiau dėmesio skirti konsoliniams įdirbiams. Platformų politikos pasikeitimams kompanijos vadovybę įtakojo puikūs projekto Delta Force: Black Hawk Down pardavimai PlayStation 2 ir Xbox konsolėse. PC šis žaidimas, sukurtas pagal tikrus įvykius (JAV pajėgų operacija Somalyje) ir turintis garsaus Ridley Scott'o filmo motyvų, pasirodė dar 2003-aisiais metais (ir buvo sutiktas labai šiltai), o į konsoles buvo perkeltas visai neseniai. Tikslūs pardavimų skaičiai konsolėse neskelbiami, tačiau rugpjūtį Black Hawk pateko į Xbox žaidimų topų ketvirtąją vietą, nusileidęs tik naujai Madden daliai, Halo 2 žemėlapių rinkiniui ir veiksmo žaidimui Ghost Recon 2: Summit Strike. Pelnas viršijo visus NovaLogic lūkesčius, todėl kompanija nusprendė, kad ir toliau galės neblogai uždirbti iš konsolių auditorijos.

Japonijoje kyla nauja studija

Įžymus japonų žaidimų dizaineris Masahiro Sakurai, žaidimų Kirby ir Smash Brothers autorius (dirbęs HAL Labs kompanijoje iki 2003-ųjų metų), o pastaruoju metu dalyvavęs projekto Meteos kūrime kartu su Q Entertainment komanda, pareiškė apie nuosavos studijos sukūrimą. Ji vadinasi Sora ir jau kuria du dar neanonsuotus projektus. Visos smulkmenos, net būsimos platformos laikomos paslaptyje.

Verta paminėti, kad neseniai vykusioje Tokyo Game Show kitas garsus japonų kūrėjas, Metal Gear frančizės autorius ir savo paties vardo kompanijos vadovas Hideo Kojima, pavadino Masahiro vienu iš nedaugelio ryškiausių Kylančios Saulės šalies žaidimų kūrėjų ir net pajuokavo, kad norėtų matyti jį kaip penktos MGS dalies prodiuserį. Kojima pažadėjo palikti frančizę, kai tik baigs darbą su Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Kaip sakoma, kiekviename pokšte...

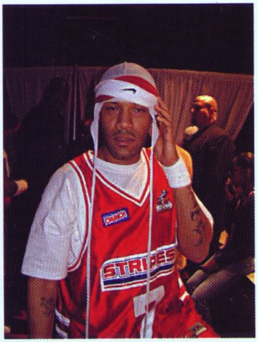
Masiniai atleidimai Sony kompanijoje

Praėjus vos keletui dienų po to, kai buvo atleistas Sony europiečių padalinio vadovas Chris Deering, kompanija atleido iš darbo 10 000 savo darbuotojų ir uždarė 11 gamyklų. Iš šių 10 000 keturi tūkstančiai — Sony Japan darbuotojai, likusieji yra iš kitų kompanijos regioninių padalinių. Priežastis paprasta — masinis kompanijos reorganizavimas, kurio planas vadinasi Transformation 60, kuris bus įgyvendinamas trejus metus. Pagal šį planą taip pat bus pakeista visa kompanijos vidinė organizacija. Bus suformuota penkios „verslo grupės", du „organizaciniai vienetai" ir vienas padalinys. Tokiu būdu vadovybė tikisi išvengti nereikalingų išlaidų ir mažai pelno atnešančių verslo krypčių. Nei atleidimai, nei restruktūrizavimas niekam nebuvo netikėti — dabartinis prezidentas Howard Stringer paskelbė apie „svarbių žingsnių būtinybę" iškart po paskyrimo.

Kriminalinio Niujorko muzika

Kompanija Activision pasirašė kontraktą su reperiu Redmanu (žinomu kaip Funk Doc) iš Niudžersio valstijos, pagal kurį galės panaudoti 2 jo naujausias kompozicijas ir jau žinomą dainą „Rush The Security" iš būsimo albumo „Red Gone Wild" savo būsimame veiksmo žaidime True Crime: New York City. Be to, Funk Doc pasirodys šiame žaidime kaip slaptas veikėjas, panašiai kaip Snoop Dogg dalyvavo pirmoje dalyje, True Crime: Streets of LA.

Reikia paminėti, kad projekto garso takelį sudaro daugiau kaip 80 dainų iš tokių atlikėjų: Jay-Z, Fat Joe, A Tribe Called Quest, The Ramones, The Velvet Underground, My Chemical Romance, The Bravery ir Bob Dylan (daugelis iš jų „dalyvavo" ir ankstesniame žaidime). Be visos šitos margos muzikinės kūrybos, True Crime: NYC žaidime galima bus išgirsti ir garsių Holivudo aktorių balsus: Christopher Walken, Laurence Fishburne, Mickey Rourke ir kitus.



Priminsiu, kad projektas, jau spėjęs sulaukti aukščiausių Niujorko policijos pareigūnų nepasitenkinimo, papasakos intriguojančią patyrusio gangsterio Markuso Rido istoriją, kuris įstojo į miesto teisėsaugos gretas tam, kad atsektų savo draugo žudikus. True Crime: New York City pasirodys šių metų pabaigoje.

JRPG eksportui

Kaip žinia, vienas populiariausių žanrų Japonijoje RPG — ten net vietinių žaidimų kūrėjų darbai šioje srityje išskiriami į atskirą žanrą, jRPG. Tai specifiniai kūriniai, dažnai nesuprantami Vakarų publikai. Tačiau naujai įkurtas žaidimų leidėjas Xseed Games mano, kad šią problemą galima išspręsti, reikia tik palaipsniui pateikti Vakarų rinkai geriausius žanro atstovus. Įkurta šešių išeivių iš Square-Enix ir vadovaujama Juno Iwasaki, kompanija teiks JAV rinkai japoniško išlaikymo RPG žaidimus. Tarp pirmųjų planuojamų išleisti projektų — Wild Arms 4 ir Shadow Hearts: From the New World, kurie pasirodys prekyboje pirmajame 2006-ųjų metų ketvirtyje.

Xseed atstovai įsitikinę, kad JAV rinka džiaugsmingai priims specifinę japonų žaidybinę produkciją, o daugelis amerikiečių laikui bėgant virs tikraisiais „otaku".

Sony konsolidavo savo studijas

Sony Computer Entertainment praneša apie visų savo žaidybinių studijų jungimą į vieną kompaniją. Ji vadinsis SCE Worldwide Studios, o vadovaus jai Phil Harisson, Sony vice prezidentas žaidybiniams įdirbimams. Tarp jo naujų pareigų yra ir žaidimų kūrimo visoms esamoms kompanijos platformoms: PlayStation Portable, PlayStation 2 ir PlayStation 3 priežiūra. Kaip teigia Sony Computer Entertainment vadovas Ken Kutaragi, toks susijungimas „leis išnaudoti Sony žaidybinių platformų techninį potencialą".

Resident Evil 4

TRIAL VERSIJOS ĮSPŪDŽIAI.

GRĮŽAU TEN, IŠ KUR BUVAU IŠĖJĘS...

Racoon sitis sunaikintas, zombių nebeliko, o likę gyvi liudininkai tikrai niekam apie tai neprasitars. Šiai bylai galime garantuoti konfidencialumą, net jeigu po įvykio spėjo prabėgti šešeri metai. Tačiau konfliktai tarp valstybių nesibaigia ir staiga pagrobiama prezidento dukra. Kas tai? Eilinis terorizmo išpuolis? O gal už viso šito stovi kažkas daugiau? Prezidentas su nemalonia nuojauta prisimena savo ginčytiną žingsnį Racoon sičio atžvilgiu ir puikiai pasiteisina kreipdamasis į buvusį policininką Leon...

2005-ŲJŲ METŲ SPALIO 6 DIENA.

Taip galima įsivaizduoti Resident Evil 4 pradžią. Sukėlusi milžinišką sprogimą pernai metais GameCube konsolėje, Capcom ryžtingai nusiteikusi jį pakartoti PS2 turėtojams. Daug kartų išjuoktas, neigtas, neįmanomu laikytas teiginys, kad PS2 sistema gali ištraukti GameCube matytą grafiką po truputį tampa tikrove. Jau dabar, kelintą kartą žaidžiant PS2 trial versiją, galima atkreipti dėmesį į begalę detalių, dėl kurių vizuali žaidimo pusė bene tobula. Pats Leon, sudarytas iš stebėtino skaičiaus poligonų, atrodo itin realiai. Nesvarbu, ar mes kalbame apie žaidimo varikliuko generuojamus intarpus, ar apie patį žaidimą — veikėjo išvaizda pribloškia. Maža to, veikėjo striukė nuolatos judės, nesvarbu, judate, ar stovite vietoje. Tai atskleidžia retai kur realizuojamą judesių fiziką.

Pačios trial versijos metu daug dėmesio skiriama pagrindiniam žaidimo veikėjui — Leon (kas nežino, jis buvo vienas iš pagrindinių veikėjų Resident Evil 2 žaidime). Iš pažiūros galima spręsti, kad trial versija yra pati žaidimo pradžia. Glaustai pristatoma Resident Evil priešistorė, ir veiksmas akimirksniu persikelia prie Leon, kuris po šešerių metų pertraukos, dabar dirbdamas tiesiog samdomu agentu, priverstas vėl išgyventi kadaise patirtą košmarą... Tik šį kartą — kur kas baisesnį.

Pasibaigus filmukams, pagaliau suteikiama galimybė valdyti Leon. Valdymo schema standartinė — R1 naudojamas išsitraukti ginklui, X — šaudyti. Taip pat paspaudę L1, galite išsitraukti peilį, kuris trial versijos metu praverčia išnaudojus visus šovinius. Paspaudus start matomas tradicinis meniu langas, kuriame galėsite pakoreguoti savo inventorių. Gyvybių indikatorius tikrai lengvai suprantamas, o šovinių skaičius bus žymimas jo viduryje.

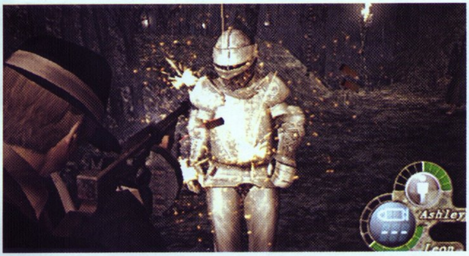
Žaidimas prasideda niūriame kaimelyje. Čia atkuriama vėlyvo rudens nuotaika: dangus apsiniaukęs, belapiai medžiai siūbuoja tarpusavyje, visur nyku ir šalta. Užklydę į artimiausią namą rasite ne itin draugiškai nusiteikusį gyventoją, kuris po mandagaus jūsų klausimo pasiūlys kirvį. Aš, žinoma, atsisakiau ir pavaišinau jį kulka į kaktą, vėliau jam prireikė dar kelių. Apžiūrėjęs kūną Leon leido man sužinoti, kad gyventojas nebuvo zombis. Tai pastebėjau ir aš. Vyriškis labiau priminė „maketą", kuriuo kažkas manipuliavo. Kad ir kaip ten būtų, Leon nenusimena ir toliau ieško prezidento dukros. Beje, prasidėjus žaidimui pastebėjau ir labai įdomią, ne kartą MGS žaidimuose matytą detalę — codec'ą, kuriuo veikėjai susisiekia ir bendrauja tarpusavyje.

Be pistoleto ir peilio daugiau nieko pamatyti neteko. Taip pat ir ypatingų priešų čia nesutikau — vien kaimelio gyventojai, kurie, kaip pastebėjau, reikalui esant tikrai pasiruošę su jumis pažaisti gaudynių. Įdomu ir tai, kad po vieną dažniausiai priešai nevaikščios — užklups jus visu

būriu ir pasidalins į keletą grupių. Viena bandys įbesti kokias šakes ar pagalį, kiti iš nuotolio mėtysis peiliais ar kirviais, treti mėgins sudoroti jus rankomis. Tiesa, kokiam neginkluotam kaimiečiui užšokus ant jūsų, galėsite pasukioti kairiąją analoginę svirtelę, ir Leon tiesiog nuspirs priešui galvą. Tą patį galima padaryti ir klūpinčiam ar apsvaigusiam priešui.

Trial versijoje atradau vieną išsisaugojimo tašką (spausdinimo mašinėlė) ir pakankamai įvairių vaistažolių arba šovinių. Taip pat vienoje vietoje aptikau į spąstus patekusį šunį, kurį nedelsiant iš ten išleidau. Ar tai turės kokios įtakos siužetui — taip ir nesužinojau. Iš tikrųjų pati trial versija pakankamai trumpa, ją įveikti galima per 15–20 minučių. Tačiau patikėkite, to tikrai pakanka, kad susidarytų bent koks įspūdis apie nenumaldomai artėjantį hitą.

Pamačius trial versiją, abejonių, ar pavyks GameCube žaidimo transformacija į PS2 sistemą, tikrai sumažėjo. Viskas atlikta tvarkingai ir nuosekliai. Tikrai dabar nepasakysiu, ar kiekvienas elementas atkurtas tiksliai iš GameCube versijos, bet faktas tas, kad tai tikrai bus vienas iš geriausių maksimalios PS2 grafikos pavyzdžių. Kad ir kaip ten būtų, Resident Evil 4 laukimo dienos artėja į pabaigą ir jau lapkričio ketvirtąją galėsime įsitikinti, ar laukimas pasiteisino.



Kūrėjas	Capcom		Veiksmo
Leidėjas	Capcom	Išleidimo data	2005-11-04
Nelaukiamas	VA LAUKIAMUMO BAROMETRAS		Laukiamas

Kaip ir praėjusiais metais, norime papasakoti apie vis didesnį pagreitį ir apimtis įgaunančią didžiausią Rytų pasaulio parodą, vykstančią Japonijoje Tokijuje. Nors ir nepateikusi To, ko labiausiai laukė viso pasaulio žaidėjai, paroda vis vien tapo labai populiaria ir sumušė seną dar 1999 metams (prieš pasirodant PS2) priklausiusį rekordą. TGS 2005 apsilankė daugiau nei 170,000 lankytojų, buvo pristatyta aibė dabartinės kartos žaidimų, tarp kurių ir keletas visiškai negirdėtų, bet labai įdomių projektų.

PlayStation 3 išeina į dienos šviesą

Tokijuje vykusioje kompiuterinių žaidimų parodoje trūko tik vieno — žaidimų, skirtų *PlayStation 3* konsolei. Nors *SCE* prezidentas ir žadėjo, kad bus paruoštos žaidžiamos *PS3* versijos, buvo demonstruojami tik filmukai. Lankytojams buvo brukami sąrašai, kuriuose matyti daugybė naujajai konsolei pritaikytų žaidimų. Sprendžiant iš pavadinimų, jau dabar galima teigti, jog kova tarp *PlayStation 3* ir *Microsoft Xbox 360* tikrai bus. Ir dar kokia... Šiuo metu *Sony* gali didžiuotis 102 žaidimais, kuriuos šios kompanijos konsolei kuria net 71 skirtingi gamintojai.

Neriame giliau — žaidimų sąrašas nustebino. Iš tikrųjų tokio didžiulio tęsinių tankio žaidimų sąraše dar nematėme. *Atari* džiūgauja savojo *Alone in the Dark* tęsinio kūrimu, o *Stuntman* ir *Driver* jau laukia papildymų. *Ubisoft* bando pritaikyti saviškį *Brothers in Arms*, o *SNK Playmore* jau pranešė apie baigtą King of *Fighters Maximum Impact 3*. Imtynių simuliatorių kūrėjai taip pat nemiega, o kitos kartos *SmackDown!* žaidimas turbūt iš viso bus daugiaformatis.

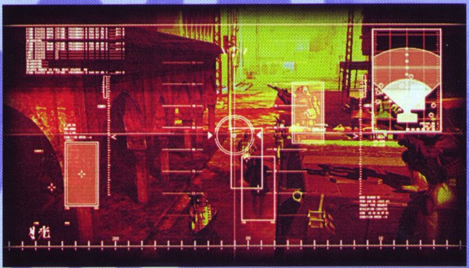
Konami dar *E3* metu pranešė apie *Metal Gear Solid 4*, tačiau šiuo metu mus džiugina naujasis žaidimas, pavadinimu *Gradius*. Sklinda gandai, jog ši kompanija kuria ir žaidimą apie futbolą — mes manome, jog tai bus naujos kartos *Winning Eleven*. *Namco* taip pat stengiasi iš anksto prisitaikyti prie įnoringų *PS3* vartotojų — šios kompanijos produktų sąraše daug kovinių, sportinių ir *RPG* žaidimų, kuriems kompanija palaiko ir mūsų taip mylimos šaudyklės. Turbūt svarbu paminėti, jog naujausias kovos simuliatorius yra *Tekken* serijos žaidimas, tuo tarpu *RPG* žaidimas lieka visiška paslaptimi. Bent kol kas...

Kalbant apie naujus žaidimus būtina paminėti ir Koei kompaniją — ji taip pat nori įnešti savo indėlį į būsimo *PlayStation 3* gyvenimą. Jau dabar žinoma, jog ši kompanija kuria 2 žaidimus. Pirmasis — veiksmo žaidimas, pavadinimu *Blade Storm: Hundred Years War*, kuris panašus į dar vieną *Dynasty Warriors* etapą. Kitas žaidimas, kurį mums kuria Koei, — lenktynių simuliatorius, pavadintas *Fatal Inertia*. Be to, ši kompanija jau kiek anksčiau yra pranešusi apie Akira Kurosawa įkvėptą veiksmo žaidimą *Ni-Oh*. *Digital Extremes* kuria *Dark Sector* — vieną pirmųjų anonsuotų žaidimų, skirtų kitos kartos konsolėms. Genki dirba su naujais lenktynių simuliatoriais ir japoniško tipo koviniu žaidimu, kur pagrindinis vaidmuo atitenka kardams — spėjame, jog tai naujosios *Tokyo Xtreme Racer* ir *Kengo* versijos.

Keista, tačiau tik keletas kompanijų siūlo vieną ir tą patį žaidimą iš karto dviem konsolėms: ir *PlayStation 3*, ir *Xbox 360* vartotojams. *Capcom* pranešė, jog *Resident Evil 5* (Japonijoje jis vadinamas *BioHazard 5*) bus kaip tik vienas iš tų retų žaidimų, kuriuos galės žaisti abiejų šių konsolių turėtojai. Tuo pačiu keliu eina ir *From Software*, kurios *Armored Core 4* taip pat klius abiem pusėms.

Buvo manoma, jog kitos kartos konsolės taps tikru galvos skausmu mažesnėms kompanijoms, kurios tiesiog neįstengs sukaupti reikiamo finansavimo, tačiau jau esantys žaidimų sąrašai byloja ką kita. Mažytė Magnolia kompanija jau skelbiasi išleisianti nuostabų Value 2000 žaidimą. Tiesa, įdomių naujienų sulaukėme ir iš *Arc System Works*, žinomų kaip *Guilty Gear* kūrėjų, — pasirodo, ši kompanija kuria kažką panašaus į „kovinį įrankį". Tuo tarpu *Hudson* savąjį *Rengoku* bando pakelti iš *PSP* į *PS3* — tai pirmas toks atvejis, kai nešiojamam *PSP* kompiuteriukui pritaikytas žaidimas bando užgimti ir *PS3* zonoje.

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



Tokyo Game Show 2005 parodoje visiems norintiems buvo demonstruojamas žaidimo _Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots_, kuris pagaliau gavo savo vardą, filmukas.

Klipo pradžia kiek netikėta, nes mums rodoma pirmojo asmens šaudyklė! Neaiškios kilmės kariai prasibrauna pro karo apimtą ir sugriautą miestą, praskrenda futuristiškai atrodantys sraigtasparniai ir iš visur girdisi pritildyti mūšių garsai. Ekrane periodiškai pasirodo pribloškiantys užrašai su raidėmis *FPS*, kurie bando įtikinti, kad naujasis *MGS* bus pirmojo asmens šaudyklė. Tačiau štai mūsų kareivis (kurio akimis visa tai matome) pastebi keistą siluetą, besislepiantį už kampo, jis užsuka ten, bet nieko neranda. Staiga kareivį kažkas sugrebia už kaklo, kamera pasikeičia, ir mes matome, kad tai — Snake! Tuo pačiu metu ekrane atsiranda užrašas, kurį taip tikėjomės išvysti — „Tai ne *FPS*, tai — *MGS*!"

Bet kas gi tai? Tai ne tas Snake, kurį esame įpratę matyti, jis paseno ir atrodo visai kaip garbingo amžiaus senukas. Klausimai apie veiksmo laikotarpį atkrenta, kai tik ekrane atsiranda užrašas „X metų po *Big Shell* įvykių", tai reiškia, kad žaidimas bus tiesioginis *MGS2* tęsinys.

Po tokios trumpos *FPS* apgavystės toliau klipas virsta *Snake show*. Jis, kaip visada, apsirengęs specialia apranga, tačiau jo veide — ūsai ir raukšlelės, o plaukai žili. Taip pat jis dėvi keistą futuristinį raištį. *Big Boss*? Kojima, baik tyčiotis iš mūsų!

Snake prasiskverbia miesto, sugriauto mėnesių arba metų karo, gatvėmis. Tam, kad išvengtų nereikalingo priešo tankų ir karių dėmesio, jis pasislepia namo griuvėsiuose. Mes matome ir naujų priešų. Kartu su kariais žygiuoja robotai, primenantys sumažintus *Metal Gear Rex* modelius.

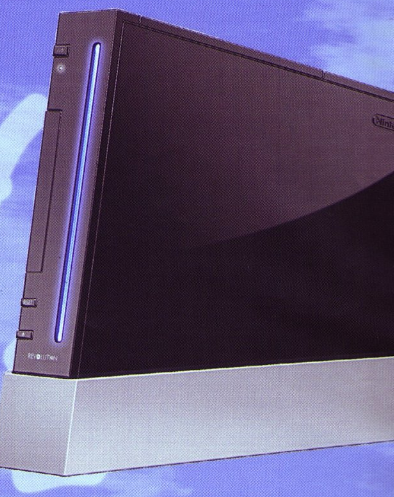
Nors problemų ir taip užtenka, nuolat apie save primena ir *Snake* senumas. Kosulio priepuolis, ir *Snake* krenta ant kelių. Jis ištraukia kažkokį pažangų injekcinį įrenginį ir įsiduria tiesiai į kaklą — tai nedelsiant numalšina priepuolį. Toliau jis įjungia savo raištį, kuriame parašyta „Kietų Akių Sistema", ir mes galime stebėti įvykius jo akimis, parodo priešų buvimo vietą, jų ginkluotės ir pavojaus laipsnį.

Tačiau ne tik Snake stebi, jis ir pats yra stebimas. Kai tik potencialus priešas išlenda iš šešėlio ir Snake taiko į jį savo automatą, mes matome, kad tai tik mažas, net mielas robotas, kurio ekrane pavaizduotas *Otakon!* O štai jis, atrodo, nelabai paseno, gal gėrė kokį jaunystės eliksyrą? Ar *Snake* genetinė kilmė įtakojo jo greitesnį senėjimo procesą, ligas, priverčia dabar gerti vaistus? Tai taps viena iš svarbesnių naujojo *MGS* mįslių.

Otakon su *Snake* persimeta keliomis frazėmis ir nutaria, kad laikas judėti toliau. *Snake* užtaiso automatą, parūko ir pradeda kelionę į savo galimai paskutinę misiją.

Neverta net ir kalbėti: *Guns of the Patriots* atrodo tiesiog neįtikėtinai — paveiksliukai pasakys viską kur kas geriau už mus.

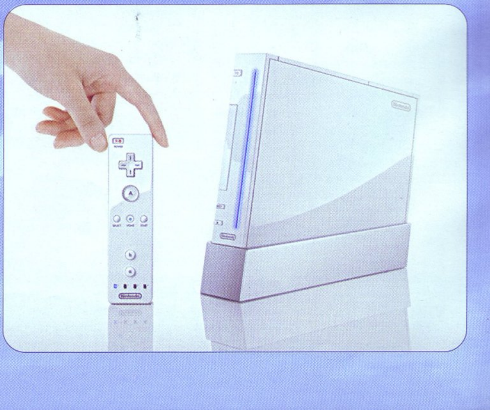
REVOLIUCIJA RANKOJE



Kaip ir realiame pasaulyje, revoliucijos žaidimuose ne visada duoda vaisių, kurių yra laukiama. Pavyzdžių ilgai ieškoti nereikia, mat visai neseniai kompanija Nintendo vėl patvirtino šią paprastą mintį. Kelių praėjusių po jos *Next Gen* konsolės *Revolution* anonso mėnesių laikotarpyje mes girdėjome daugybę miglotų ir neaiškių pažadų apie tai, kaip „didžioji N" planuoja pulti rinką, kaip jos partizaniška taktika (atsisakymas kurti brangią ir galingą konsolę, inovaciniai žaidimai) užtikrins jai sėkmę. Kaip žinia, vienu svarbiausių faktorių būsimoje kovoje su *PlayStation 3* ir *Xbox 360* turėjo tapti pažangus *Revolution* valdymo pultelis, apie kurį jau seniai sklinda įvairūs gandai atitinkamuose suinteresuotos visuomenės dalies sluoksniuose.

Reikia paminėti, kad *Nintendo* meistriškai sukėlė aistras dėl savo „revoliucinio" valdymo organo žadėdama pristatyti publikai kažkokį niekada neregėtą įrenginį. Ji žadėjo, kad jis bus kaip įmanoma paprastesnis ir patrauklus net tiems, kas anksčiau ir nesvajojo žaisti video žaidimus. Tinkle karts nuo karto pasirodydavo neoficialios informacijos apie naują pultelį, tačiau jos tikroviškumas, deja, neatlaikydavo jokios kritikos. O reti oficialių kompanijos atstovų pareiškimai, kurie neva matė pultelį savo akimis, irgi mažai ką atskleidė. Šioje vietoje verta prisiminti Peter Molyneux (*Lionhead* studijos genijaus) žodžius apie tai, kad „niekada negalima nuvertinti *Nintendo*".

Ką gi, atrodo, sužadinta tokiais pažadais ir pareiškimais publika buvo pasirengusi priimti bet ką — nuo virtualios tikrovės šalmo iki prikimštų elektronikos bokso pirštinių. Tačiau *Nintendo* „revoliucionieriai" nutarė nežengti taip toli ir apvilko pultelį į seniai žmonijai žinomą formą. Japonijoje vykusioje parodoje *Tokyo Game Show Nintendo* prezidentas Satoru Iwata, pirmą kartą po ilgų metų pasakęs kalbą šiame svetimame kompanijai renginyje („didžioji N" vengia TGS), pagaliau praskleidė slaptumo uždangą apie paslaptingą pultelį. Efektingu fokusininko gestu, tarsi ištraukdamas triušį iš skrybėlės, nustebusiai



publikai jis pristatė... įprastą distancinio valdymo pultą!

Nors visai jau „įprastu" jo pavadinti nekaip negalima. Visų pirma, jis atseka judesius vertikale ir horizontale, reaguoja į pasvirimus. Taip juo žaidimuose galima realizuoti „tikrą" kardą (veikėjas ekrane galės atkartoti kertamuosius–durtinius pultelio judesius), meškerę, golfo lazdą, žibintuvėlį (kokios platybės atsiveria *horror* žanro žaidimams!) ir t. t. Tačiau tuo reikalas nesibaigia — pulte yra ir kitų valdymo priemonių, būdingų įprastiems pulteliams. Tai kursoriniai klavišai (D–pad), trys mygtukai (A, a ir b) ir du spragtukai, išdėstyti korpuso apačioje. Be to, prie pulto galima pajungti papildomą valdymo blokelį su analogine rankenėle. Laikyti šį praplėtimą

tektų kitoje rankoje. Užsienio žurnalistai jau spėjo pravardžiuoti šį variantą „žaidybiniais nunčakais" ir juokauja, kad dabar, žaidžiant dviese, pralaimėjusysis laisvai gali „sukapoti" savo sėkmingesnį varžovą:).

Savaime suprantama, žaidimų pultelis standartinio distancinio pulto pavidalu masiniam vartotojui atrodo įprastesnis už bet kurį šiuolaikišką prietaisą žaidimams valdyti. Jis patogus ir originalus, jo pagalba galima realizuoti tikrai unikalius ir įdomius sumanymus. Tačiau yra ir klausimų. Pavyzdžiui, toks pultelis nemažai apkrauna žaidėjų rankas, todėl įdomu, kiek ilgai bus galima juo mojuoti.

SONY: „NINTENDO NESUGALVOJO NIEKO NAUJO"

Paslaptingojo Nintendo Revolution pultelio anonsas ne tik neišryškino *Next Gen* karo lyderio, bet ir iššaukė naują konkurentų pasipiktinimo bangą. Netrukus po jo kompanija *Sony* uždaroje konferencijoje savo prekybos partneriams pristatė savo atsaką *Nintendo* — naujos kartos *EyeToy* kamerą. Įrenginys, kuriame yra pažangus judesių daviklis ir infraraudonųjų spindulių sensorius, leidžia aptikti žaidėjų ir daiktų padėtį erdvėje, nustatyti kai kurias daiktų, skirtų sąveikai su virtualiu pasauliu, rūšis.

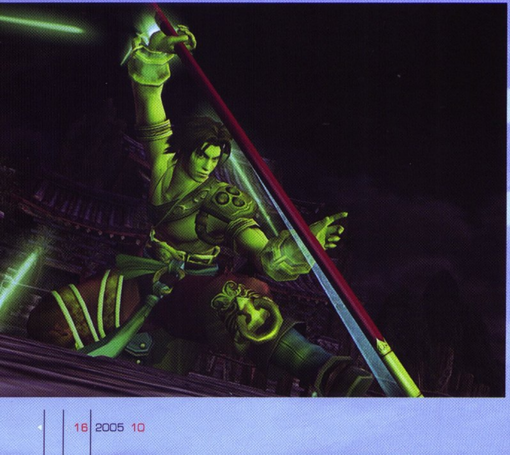
Keliose demonstracinėse programose buvo parodyti šios technologijos pavyzdžiai. Vienoje iš jų veikėjas pasislėpė nuo priešininkų grupės už sienos. Tam, kad išsikišęs žvilgtelėtų už kampo, *Sony* atstovas tiesiog iškišo galvą spėjamo kampo pusėn, ir veikėjas ekrane tiksliai atkartojo jo judesius. Kitame fragmente kompanijos atstovas ištraukė nedidelę lazdą, ir ji iš karto pasirodė ekrane, virtualaus veikėjo rankoje. Drugeliai, kurie iki to laiko skraidydavo ore, nutūpė ant rankos. Tačiau kai tik kompanijos atstovas paslėpė daiktą už nugaros, drugeliai apskrido virtualų veikėją ratu. Dar vienoje demonstracijoje *Sony* specialistas paėmė į ranką plastikinį kardą, ir virtualus veikėjas ekrane ištraukė milžinišką alebardą. Virtualus Persijos Princas atkartodavo realaus žmogaus judesius sukapodamas priešus ir daiktus.

Finaliniame klipuke buvo panaudota ir *PSP* konsolė. *EyeToy Next* buvo pajungta prie *PSP*, ir kišeninė konsolė iš pradžių virto teleskopu, per kurį galima buvo pamatyti tolimus virtualaus pasaulio kampelius, o paskui ir didinamuoju lęšiu bei radaru. Prezentacijos pabaigoje *PSP* buvo paleistas vienas iš muštynių žaidimų, kurio veikėjai kovojo kambaryje šokinėdami ant kėdžių ir stalų, slėpdamiesi vieni nuo kitų už stiklinių. Galutinė *EyeToy Next* kaina neviršys 45 dolerių, o pasirodys anksčiau, nei startuos *Nintendo Revolution*.

SOUL CALIBUR III

Mes pasakysime tik tiek — *Namco*. Kas dedasi jūsų galvoje? Galbūt kažkas prisimins „kabinantį" *Idol Master* žaidimą, tačiau dauguma iš karto pagalvos apie *Soul Calibur* — žaidimą, kurio atnaujinimas sukelia ovacijas visame pasaulyje. *Soul Calibur III* demonstracinė versija jau parodyta, tad labai džiugu, jog galime pasakyti kur kas daugiau nei tai, jog šiame žaidime bus apie 18 veikėjų.

Demonstracinė versija mėto pėdas — negalime būti įsitikinę, jog galutiniame produkte mūsų valdymui pasiduos tokie veikėjai kaip Yoshimitsu arba Cervantes. Tiesa, veikėjų lange dar yra vietos kokiems 8 naujiems veikėjams, tad belieka laukti gamintojų pasisakymo šia tema. Veikėjai, kuriuos jau galėjome išvysti, yra šie: Astaroth, Talim, Raphael, Maxi, Mitsurugi, Xianghua, Seong Mi–na, Yeong Sung, Ivy, Nightmare, Seigfried, Taki, Kilik, Cassandra ir keletas naujų — Zazasamel, Tira ir Setsuka.

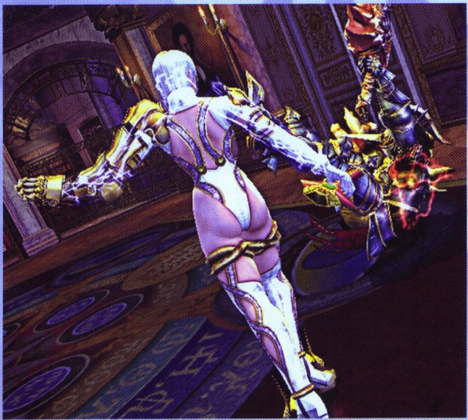


ir kitų režimų — „Laiko" bei „Veikėjų kūrimo" funkcijos leidžia pasiimti kur kas daugiau nei vien nuoseklų žaidimą *Story* režime. Pagrindinis žaidimo būdas (*Story*) leidžia pasirinkti vieną personažą, kuris ir bus mūsų vedlys per visą *Soul Calibur* gyvenimą. Žaidimas generuoja skirtingus priešininkus, tad varžovų niekada nenuspėsi — jie gali pulti iš bet kur ir bet kokio dydžio grupėmis. Neišsigąskite, nebūtina nugalėti visų norint sužaisti šį žaidimą. Kai kuriose vietose teks pasirinkti vieną kelią — čia taip pat nėra didžiulio skirtumo, kurį pasirinksite, nes žaidimo pabaiga ir pati istorija nuo to labai nepakis.

Vaizdas atitinka visus jam keliamus reikalavimus — tai, ką pamatėme, ir yra tai, ko tikėjomės. Vienintelis neatsakytas klausimas lieka personažų skaičius bei jų tarpusavio bendravimas — įdomu, kaip elgsis vienas prieš vieną pastatyti įvairūs personažai. *Namco* jau dabar organizuoja žaidimų savaitgalius, tad ne už kalnų galėsime tokius pat savaitgalius rengti ir savo namuose.

Galbūt kažkas skaitė žmonių, išbandžiusių šį žaidimą *E3* parodoje, atsiliepimus, tad mes norime pasakyti, jog demonstracinė versija viską apverčia aukštyn kojomis — čia viskas kiek kitaip. Pasikeitė ne tik veikėjų sąrašas, bet ir judesių bei komandų komplektas. Pavyzdžiui, visiems gerai žinomas Astaroth „meškos" veiksmas pakeistas nauju — dabar Astaroth išmeta savo auką aukštyn į orą ir pasiruošia stipriam smūgiui, o tai atima beveik pusę mūsų gyvybių. Kiti veikėjai taip pat apdovanoti pakankamai žaviais judesių ir kovos veiksmų rinkiniais. Setsuka pasižymi ypatingu greičiu, todėl galimas daiktas, jog būtent ši veikėja taps pagrindiniu personažu *Soul Calibur III* žaidime. Sklinda kalbos, jog Tira valdymas yra kiek komplikuotas, o daroma žala per maža. Tačiau tai viso labo tik kalbos...

Žaidime savo jėgas galima išbandyti keliuose režimuose — populiariausias, žinoma, lieka *Story* režimas, kuriame ir atskleidžiamas visas šio žaidimo grožis. Nepamirškime



.HACK//GU

Pasaulį nustebinęs *„offline online“* žaidimas sugrįžta. Tiksliau, ruošiasi visiškam pasikeitimui, nes keičiamos beveik visos jo sudedamosios dalys. Pirmoji *.Hack* serija baigėsi ketvirtuoju bandymu, tad dabar *Bandai* ir *Cyber Connect 2* sumanė pakeisti prieš kelis metus karaliavusią žaidimų brigadą naujomis pajėgomis.

Šio žaidimo perliukas yra labai paprastas — kiekvienam iš mūsų teks „užaugti“. Bent jau taip sako patys kūrėjai. Hiroshi Matsuyama, kurį visa kūrybinė grupė vadina pakvaišusiu direktoriumi, tą užaugimą bando paaiškinti labai paprastai — „užaugti“ reiškia labai daug dalykų. Kiekvienas iš mūsų turės subręsti ir tik po begalės metų tapti herojais, galinčiais kovoti su pačiais stipriausiais varžovais. Patirties galima pasisemti iš daugelio sričių: meilės, draugystės, bendravimo, praktikos ir teorijos. Nieko keisto, mat toks „augimas“ arba tobulėjimas yra viena svarbiausių *RPG* žanro žaidimų sudedamųjų dalių.

Naujame žaidime mes pasitiksime visiškai naujus personažus. Žaidimas vyksta netolimoje ateityje — 2017-aisiais metais, kai *The World* patampa didžiuliu ir grėsmingu šešėliu. Karių ir pareigūnų lojalumo trūkumas bei sužvėrėję žmonės žudo vieni kitus šiaip sau, turbūt tik dėl malonumo. Panašu į chaosą, tiesa?

Tačiau pasirodo naujas herojus, vardu Haseo. Ilgais sidabriniais plaukais besididžiuojantis vyriokas iš kitų anime personažų išsiskiria savo kardu. Ir dar kaip išsiskiria — kardas nežmoniškai didelis, su benzininio pjūklo „dantimis“ šonuose. Taip, jūs viską supratote teisingai — pagrindinis veikėjas naudoja pusiau kardą, pusiau benzininį pjūklą, o tai yra savotiškai šaunu. Bent jau nauja. Gamintojai tokius pokyčius aiškina labai paprastai — žaidimas tiesiog pribrendo iki kiek sunkesnio lygio.

Panašu, jog tai, ką iki šiol žinojome apie .Hack, bus išvalyta iš mūsų smegeninių — *.Hack//GU* žada visiškai naują malonumo paketą.

Haseo nėra vienintelis personažas. žaidime — šalia jo laikas nuo laiko atsiranda dar iki 7 skirtingų herojų. Originalios *.Hack* serijos gerbėjai atpažins Kite — mes nežinome, ar tai tas pats personažas, tačiau visi simptomai bei išvaizda panašėja į anksčiau matyto Kite kloną. Ir jeigu anksčiau šį veikėją mylėjome ir gerbėme, dabar viskas yra atvirkščiai — jo veidą dengia kaukė, o šarvai spinduliuoja agresija ir žudiko instinktu. Plaukai ir

spalvos atrodo taip pat, tačiau jausmas, jog į Kite įsikūnijo kažkas kitas, neapleidžia. Visi veikėjai pasižymi ypatingomis galiomis bei mitinėmis kovos subtilybėmis.

Grafikos variklis, atrodo, veikia pakankamai gerai, tačiau labai įdomu būtų sužinoti, kiek nauja kovos sistema. Kad ir kaip ten būtų, tai, kas anksčiau mus erzino, yra panaikinta arba pakeista kažkuo, kas stebina ir palieka gerą įspūdį. Apie ką mes čia? Ogi beveik apie viską: grafiką, istoriją, valdymą... Dialogai sukurti taip, jog kartais net užgniaužia kvapą — personažų išvaizda bei pats tekstas puikiai dera prie krūvos specialiųjų efektų, kurie ir sukuria visą šio žaidimo šarmą. Pakvaišęs direktorius Matsuyama akcentavo veidų detales, jis stengėsi pataikyti į naujos kartos žaidimų rėmus. Ir jeigu žaidimas išlaikys tai, ką galima pamatyti visoje priešlaikinėje medžiagoje, gerbėjai to nepamirš — jie ne tik puikiai sutiks naująjį *.Hack* žaidimą, su nekantrumu lauks jo tęsinio.

Šiuo metu žaidimo „gimimas" numatomas 2006-ųjų metų pirmoje pusėje, tačiau kada tiksliai, nežinome nei mes, nei turbūt patys kūrėjai. Belieka laukti *Bandai* žinučių ir naujienų.

SAMURAI CHAMPLOO

Japonija džiūgauja — Bandai netrukus padovanos naujajį *Samurai Champloo* žaidimą, sukurtą naudojant populiariąją animė stilistiką. Kalbama, jog šis žaidimas taps puikiu porininku animaciniam filmui, kurį kuria *Animatrix* kūrėjai. Tiesa, japonai nebuvo itin patenkinti *Champloo* pasirodymu televizijos ekranuose — kalbama, jog šiam kūriniui teko netgi pasitraukti į pogrindį. Tačiau turim, ką turim, — *PS2* konsolė taps tikru atgimimu šiai puikiai anime istorijai.

Vien pavadinimas — *Samurai Champloo* — skamba taip puikiai, jog galima pradėti šokti. Panašu, jog tai viena geriausių šio žaidimo savybių — dauguma kovos veiksmų vyksta puikiai parinktos muzikos fone. Koviniai veiksmai puikiai derinsis prie fone grojančios muzikos, todėl galima teigti, jog šiuo metu Lietuvoje populiarūs muzikiniai realybės šou susilauks ir tam tikro kompiuterinio antrininko. Dauguma kovų leis pakilti iki tam tikro kovingumo lygio, kurio paskutinė stadija — *Hyper* režimas, šluojantis nuo kelio viską, ką matai. Muzika nėra papildas, ji šio žaidimo dalis. Naujų garso takelių galima įsigyti specialiose parduotuvėse arba tiesiog įgyti žaidžiant ir tobulėjant pačiame *Samurai Champloo*.

Kovos filosofija labai paprasta — Mugen ir Jin tiesiog negali sutarti. Mugen yra laukinis žmogus, kuris savaip supranta kovų specifiką — viską reikia daužyti, laužyti ir naikinti. Tuo tarpu Jin yra labiau ramus, nei pamišęs — visi jo

smūgiai yra apgalvoti, todėl šis veikėjas nesiruošia visko išspręsti vien jėga. Nors... Jeigu žaidėjas pripras prie Jin valdymo ir perpras muzikinio fono įtaką šiam veikėjui, įsibėgėjusio Jin negalės sustabdyti net didžiulis priešininkų būrys. Žaidime turėtų būti ir trečias veikėjas, tačiau Bandai nieko apie jį nepraneša — turbūt ruošia kokį nors siurprizą. Mes beveik įsitikinę, jog šis veikėjas bus vyriškos lyties ir turės kombinuotą Jin ir Mugen savybių rinkinį.

Istorija panaši į tą, kuri rodoma TV ekranuose, tačiau gamintojas pasistengė įnešti naujumo ir tai padarė keletu šoninių istorijų. Mugen, Jin ir Fuu dar vis tebesvajoja apie XIX-ojo amžiaus Japoniją ir ieško saulėgrąžas užuodžiančio samurajaus. Jie nukeliauja iki šiaurinių žemių, kurios vadinamos Hokkaido. Ezo miestas yra ta vieta, kur susilieja Vakarų ir Rytų civilizacijos, todėl nenuostabu, jog pagrindiniai veikėjai gaus progų pabandyti ir tokius ginklus, kokių japonai niekada nematė. Savo kelionės metu jiems teks susikauti su būriais priešiškai nusiteikusių prašalaičių, mitinėmis būtybėmis bei žudikų gaujomis. Tiesa, Fuu pasistengs pats prisivirti košės, todėl bandyti ją apsaugoti beviltiška.

Vaizdas primena anime filmą — bent jau kardų laikymo ir naudojimosi jais epizodai panašėja į tai, ką mes jau senokai pripratę matyti. Tiesa, originalūs Mugen ir Jin judesiai atgimsta trimatėje erdvėje, o tai jau šis tas naujo. Naujasis grafikos stilius atrodo šiek tiek keistokai, tačiau čia jau pripratimo reikalas. Tai turbūt žaidimo grafikos ir *anime 2D* išvaizdos mišinio rezultatas — Fuu atrodo panaši į pusiau realią moterį, o ne anime mažylę. Matyti, kaip kovoja Mugen ir Jim trimatėje erdvėje, yra šaunu, tačiau, kaip jau minėjome, tai yra kaip diena ir naktis lyginant šį žaidimą su egzistuojančiu animaciniu filmuku. Žaidime pasirodys ir visai naujas veikėjas — žilagalvis samurajus, kuris, pasirodo, jau iš seniau pažįsta Fuu.

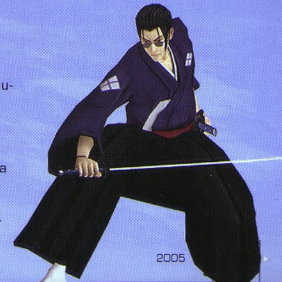
Samurai Champloo — koks tai žaidimas? Na, mes galėtume jį lyginti su *Dynasty Warriors*, tik varžovai atrodo kiek realiau nei paprasčiausi mušami maišai. Žaidime pilna atvirų erdvių, kuriose grafikos ekspertai nepatingėjo prikišti įvairaus gėrio — itin realiai atrodantis rūkas yra tik vienas iš pavyzdžių. Mugen kovos stilius praturtintas įvairiausių judesių bei šokio elementų — kartais atrodo, jog šis veikėjas ne kovoja už savo gyvybę, bet šoka breiką. Realumo jausmą kiek sumažina priešininkų sproginėjimai, kai juos nukauna vienas iš mūsų veikėjų — bet tai, ką matėme, mums paliko neišdildomą įspūdį, todėl šią žaidimo silpnybę galima pervadinti net į stiprybę. Bandai kompanija pasamdė keletą garsių vertėjų, kad jie paruoštų žaidimą ir anglų kalba kalbančioms šalims. Didžiausio dėmesio, žinoma, sulaukia JAV rinka, tačiau mes jau įpratę, kad japonai savo žaidimus pirmiausiai nukreiptų būtent ten, ne kur nors kitur.

Muzika grindžiama kovos sistema, ko gero, yra vienas šauniausių šio žaidimo elementų, tačiau nepamirškime ir kovos veiksmų ir judesių begalybės. Bandai net pasistengė tam tikram muzikiniam takeliui pritaikyti specialius kovos veiksmus, todėl žaidėjai turėtų būti pasiruošę ir pačiam blogiausiam — prasidėjus kovai teks šokti pagal žaidimo dūdelę. Dainos dar vis lieka paslaptyje, tačiau mes galime pranešti, jog pačioje žaidimo pradžioje skamba originali Fat Jon daina *Battlecry*.

Kovodamas su varžovais keiti daugumos savo savybių lygmenį. Tate fazė prasideda tada, kai pakyla tavo įsitempimo rodikliai — tokiu atveju greičiausiai teks kovoti vienas prieš vieną stiliumi. Nustebino *Trance* fazė, kurios metu į mus paleidžiama visa galybė priešininkų — turbūt nuspėjote, jog greitai muzikai tenka ir greita kova. Žaidime yra ir keletas mažesnių papildomų žaidimų: vienas tokių — valgymo konkursas, kuriame dalyvauja Fuu.

Tiek Mugen, tiek Jin nesiskiria su savo kardais, tačiau mes jau minėjome, jog bus galimybių išbandyti ir keletą kitokių ginklų. Vaikščiodami po Hokkaido karalystę aptiksite daugybę Rytų ir Vakarų civilizacijų naudotų ginklų ir įrankių, kuriuos galėsite panaudoti ir kovose su priešininkais. Kiekvienas ginklas turi ir galiojimo periodą, todėl pagrindiniams veikėjams kartas nuo karto teks išmesti ir savo kardus, kurie, tiesa, keičiami ir randami tose pačiose Hokkaido žemėse. Kalbama, jog šiame žaidime bus iki 60 skirtingų įrankių ir ginklų, todėl belieka nusiteikti ir sulaukti šio žaidimo.

Dabar svarbiausia, kad *Atari*, paprastai atvežanti visus geriausius Bandai žaidimus į Europą, nepraleistų pro akis ir šito ypatingo darbelio. Tikimės ir laukiame.



DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII

Žaidimas *Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus* įeina į projekto *Final Fantasy VII Compilation* sudėtį, kurį sudaro keli žaidimai ir filmas. *Dirge of Cerberus* įvykiai vyksta praėjus metams po neseniai Japonijoje pasirodžiusio filmo *Advent Children* įvykių. Pagrindinis žaidimo veikėjas — Vincent Valentine.

Žaidimas priskiriamas trečiojo asmens šaudyklių žanrui. Nepaisant iš anksto planuoto veiksmo *RPG*, po kurio laiko patys kūrėjai šio savo sumanymo atsisakė. Iš dalies tai paaiškinama tuo, kad vienas pagrindinių žaidimo kūrėjų, Kitase, mėgsta šaudykles ir eilinį žaidimą iš *FF VII* visatos nutarė sukurti būtent šio žanro. Tačiau jis tikina mus, kad bus ir stipri siužetinė sudedamoji, kadangi įprasta šaudyklė mūsų laikais mažai ką sudomintų. Nors pagrindinis vaizdas žaidime iš trečiojo asmens, žaidėjas visuomet gali pereiti į pirmojo asmens režimą, kad šaudytų taikliau.

Žaidime išvysime daugybę ginklų: pistoletų, automatų ir šautuvų, net pačių moderniausių snaiperinių ginklų. Be to, artimajame mūšyje Vincent galės naudoti žnyples — jų pagalba galima bus surengti mirtinų kombo smūgių seriją. Bet kurio metu, jeigu jam užtenka MP, Vincent galės virsti monstru. Žaidime bus ir antras veikėjas, gerai visiems pažįstamas iš *FF VII Caith Sith*.

Kūrėjai *Dirge of Cerberus* žada padaryti niūrų ne tik atmosferos prasme, bet ir lokacijų, kuriomis mums teks „pasivaikščioti". Šiuo metu jau tiksliai žinoma, kad tai bus Shinra pastatai, Midgaro griuvėsiai ir Calmo miestas. „Geimplėjaus" mechanizmas puikiai telpa į nesudėtingą formulę: bėgiojame, šaudome, padedame žmonėms, renkame raktus.

Žaidimo siužetas pasakoja apie dviejų grupuočių priešpriešą. Pirmoji iš jų yra Kareiviai. Pasirodo, specialiu Shinra prezidento įsakymu požeminėse laboratorijose juos sukūrė mokslininkai. Nuo paprastų karių jie skiriasi neoninėmis spalvomis savo uniformoje, yra kur kas ištvermingesni ir vikresni. Visas šis eksperimentas buvo laikomas didele paslaptyje. Kai meteoritas sugriovė Midgarą ir tuo pačiu Shinra pastatą, Kareiviai liko užmūryti po žeme ilgus 3 metus. Tačiau kai jie pagaliau išsivadavo, pirmas dalykas, kurį jie padarė, buvo karo paskelbimas visam pasauliui. Jų šūkis yra toks: „Atėjo laikas išvaduoti šį pasaulį. Nužudykime visus niekšus be jokio gailesčio". Save jie vadina *Deep Ground* Soldiers. Beje, ne visi šios grupuotės nariai yra žmonės.

Antroji organizacija, vadinama *W. R. O.* (*World Regeneration Organization*), ji buvo įkurta po meteorito kritimo. Jos tikslas — Planetos Atkūrimas. Šio judėjimo lyderis yra vardu Reeve. Eiliniai W. R. O. atstovai dėvi baltus rūbus su raudonomis juostelėmis.

Skaitant šias eilutes tinklinių batalijų mėgėjai sušuks: „Ei, čia gi kažkoks pasidalijimas į botų komandas, raudonus ir mėlynus", ir jų pastebėjimas bus iš dalies teisingas. Esmė ta, kad žaidime bus tinklo režimas, kuriame žaidėjas galės prisijungti prie W. R. O. arba D. G. S. komandų, ir šios spalvos specialiai buvo parinktos taip, kad būtų lengviau atskirti ir pastebėti priešus.

Žaidimas prasideda tuo, kad Vincent atkeliauja į Calmo miestą dalyvauti Atgimimo Festivalyje, kuriame jis turėjo susitikti su Reeve'u, tačiau pačiame šventės įkarštyje miestą užpuola D. G. S. kariai...

Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII Japonijoje pasirodys jau šių metų pabaigoje.

CODE AGE COMMANDERS

Panašiai kaip ir *Kingdom Hearts II* bei *Dirge of Cerberus* atvejais, *Square Enix* parodė tą pačią demonstracinę *Code Age Commanders* versiją, kaip ir liepos mėnesį vykusioje *Square Enix Party*. Kas gi yra tas *Code Age Commanders*? Jei trumpai — visiškai nauja, puikiai atrodanti ekskliuzyvi *PS2 RPG* iš *Final Fantasy VI, VII, X* žaidimų grafikos dizainerio Yusuke Naora, *Final Fantasy* veikėjų dizainerio Toshiyuki Itahana ir *Romancing SaGa* prodiuserio Akatashi Kawazu.

Demonstracinėje versijoje žaidėjui buvo siūloma valdyti vieną pagrindinių žaidimų veikėjų. Iš viso jų žaidime bus 3: Gene, Fiona ir Gerald — pusiau žmogus, pusiau mitologinė būtybė, dar kitaip vadinama *War Head*. Kaip jie susitiko ir kokie bendri tikslai juos sieja, kol kas nelabai aišku. Tačiau svarbiausias tikslas yra vesti Gene'ą per visas futuristines žaidimo lokacijas ir surasti miniatiūrinius monstrus, dar žinomus kaip *Otello*, kurie buvo sukurti tam, kad sukeltų karą.

Savaime suprantama: kuo daugiau surasime tų monstrų, tuo daugiau visokiausių patobulinimų galėsime naudoti. Kai kurie *Otello* gali būti naudojami kaip grynai puolamoji jėga, suteikia žaidėjams galimybę tobulinti ginklų atributus. Kiti yra gynybinio pobūdžio ir leidžia naudotis įvairiomis gydymo magijomis. Bet kuriuo atveju *Otello* padarys stebuklingas metamorfozes su jūsų pasirinktu veikėju, tačiau viskas priklausys ir nuo jūsų gabumų surandant juos. Be to, žaidime bus naudojama vadinama *Self Evolution System*, kuri leis tobulinti tuos veikėjų atributus, kuriuos vysto pats žaidėjas, pavyzdžiui, jeigu žaidime dažnai bėgiosite, jūsų veikėjas gaus daugiau vikrumo bonusų ir taps greitesnis.

Code Age Commanders savo „geimplėjumi" kiek primena *Kingdom Hearts* — tas pats veiksmas realiu laiku, tie patys kompiuterio valdomi „kolegos", tik nėra galimybės šokinėti. Tačiau tuo pat metu labai šaunu ir patogu turėti skirtingus mygtukus kiekvienai valdomo veikėjo rankai. Artimiausiu metu kompanija *Square Enix* planuoja paskelbti žaidimo pasirodymo datą JAV ir Europos rinkose; kol kas žinoma tik tiek, kad *Code Age Commanders* pasirodys Japonijoje 2006–ųjų metų viduryje.

ROGUE GALAXY

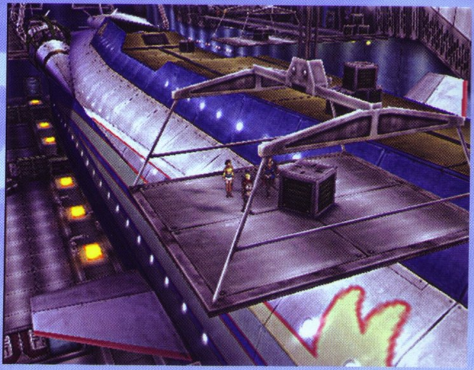
Kompanija *Level 5*, sėkmingos *RPG* frančizės *Dark Cloud* ir žaidimo *Dragon Quest VIII* autoriai, rengia mums naują *RPG* žaidimą — *Rogue Galaxy*.

Vizualiai žaidimas pribloškia — tai akivaizdus šuolis virš *Dark Cloud 2*, kuriame kūrėjai pasiėmė viską geriausią iš šio žaidimo ir dar pagerino. Visi veikėjai atrodo puikiai animuoti, dėl kūrėjų išskirtinio dėmesio detalėms, nuo rūbų iki veido ypatumų, kiekvienas labai unikalus ir savitas.

Kol kas apie žaidimo „geimplėjų" žinoma nedaug, tačiau mes pasistengsime pateikti visą informaciją, kurią pavyko surankioti. Visi mūšiai naujajame žaidime yra atsitiktiniai, tačiau „pasikrauna" realiame laike. Prieš susidūrimą su priešais ekrane atsiranda įspėjimas, o paskui ir jie patys. Mūšio eigoje iš grupės, kurią sudaro trys veikėjai, galima valdyti tik vieną. Likusius valdo kompiuteris. Panašiai kaip ir *Dark Cloud 2* (kurio poveikį ir čia, ir ten galima matyti labai dažnai) atveju, vienu metu turime ir *melee*, ir *ranged* ginklų, kurių lygiai kyla juos naudojant. Ginklų tobulinimo sistema buvo vienu įdomesnių *Dark Cloud 2* aspektų; ir būtų įdomu pamatyti, ar *Rogue Galaxy* naudoja tą pačią sistemą.

Kai tam tikros sąlygos mūšio metu bus išpildytos, mūsų grupės nariai gaus galimybę pasinaudoti specialiomis savybėmis ir atakomis. Atitinkamas pranešimas su savybės pavadinimu bei laikmačiu pasirodo virš to veikėjo galvos, ir viskas, kas jums belieka, — nuspausti L1 arba R1 mygtuką tam, kad inicijuotumėte ataką lemiamu momentu. Tai gali būti ir viską nuverčianti galinga ataka, ir tiesiog statistinių rodiklių laikinas pakilimas — bet kuriuo atveju tai labai praverčia mūšio metu.

Rogue Galaxy Japonijoje pasirodys šių metų gruodžio mėnesį, apie kitus regionus kol kas nieko nežinoma.



SIREN 2

Viename mažiausių *SCEJ* kompanijos kampelių parodoje slėpėsi žaidimo *Siren* tęsinys. Kampelis buvo toks mažas, kad vienu metu su žaidimu galėjo susipažinti vos 8 žmonės, be to, jie turėjo būti vyresni nei 15 metų.

Demonstracinė versija buvo labai trumpa, tačiau puikiai parodė, ką *Project Siren* komanda bando nuveikti su žaidimo tęsiniu. Pačioje pradžioje matome save, stovintį po laiptine, tamsią ir niūrią naktį. Laimei, rankoje turime žibintą, nelaimei — jokio gynybinio daikčiuko. Pakilę laiptine, pamatome keistą nepažįstamąjį, sukrėstą neaiškios kilmės liga, kuris dingo taip pat greitai, kaip ir atsirado. Tęsdamas savo kelionę laiptine, mūsų bevardis herojus aptinka jauną merginą, kuri po trumpo pokalbio, kurio turinys liko mums paslaptimi, sutinka jam padėti ir sekti iš paskos. Paskui staiga vėl atsiranda jau minėtas nepažįstamasis, ir jo ketinimai yra labai tolimi nuo draugiškų. Mūsų herojus yra toli gražu ne pasimetęs kvailelis, jis yra protingas, to visiškai užtenka tam, kad apsaugotų save ir naują draugę nuo netikėto priešo — jis gali tiesiog mėtyti į jį daiktus, išbarstytus visoje vietovėje.

Tačiau šioje konkrečioje scenoje, laimei, šalia atsidūrė pistoletas bei maža lazdelė. Neabejotinai galingesnį pistoletą galima pataupyti ir rimtesniems priešininkams, o štai lazda tam niekšui būtų pats tas. Beje, pulti šį nevykėlį galima buvo matant įvykius ne tik vaizdu iš trečiojo asmens, bet ir iš pirmojo. Negalime pasakyti, kad tai labai patogu, vis tik klasikinis apžvalgos kampas yra patogesnis. Demonstracija pasibaigia tuo, kad dar vienas paslaptingasis artėja prie mūsų porelės...

Jeigu jums patiko originalus *Siren* žaidimas, neabejotinai patiks ir tai, ką su žaidimu padarė jo kūrėjai. Mūšių sistemos pagrindai išliko tie patys, ir visa šiurpi žaidimo atmosfera visai nepasikeitė. Nors kai kurie žaidimai giriasi savo skaidria grafika su tūkstančiais poligonų, žaidimas *Siren* kaip tik išsiskiria tuo, kad atrodo tarsi susidėvėjęs ir išdžiūvęs — tai daro jį kur kas baisesnį už kitus *survival horror* žanro žaidimus. Galų gale visuomet yra baisiau, jei nesame tikri, kas slepiasi ten, priešaky, tiesa?

Kol kas nėra žinoma, kaip bus žaidžiamas *Siren 2*. Jeigu prisimenate, visa pirma dalis buvo padalinta į atskirus epizodus, kurių veiksmas vyko tam tikroje laiko atkarpoje. Ar pakartos *Project Siren* komanda tą pat ir šį kartą? Kol kas per anksti apie tai kalbėti. Tačiau veikėjas, kurį matėme, visai galėtų būti pagrindiniu žaidimo veikėju...

Šiuo metu aktyviai dirbama kuriant žaidimą, kurio pasirodymo laukiama ne anksčiau kaip 2006-ųjų metų vasarį. Ir jeigu kūrėjai dar patobulins „geimplėjų" bei siužetą, šis mėnuo taps labai sėkmingu visiems žanro gerbėjams.

XENOSAGA EPISODE III

Nauja diena, naujas Xenosaga frančizės žaidimas su vokišku prieskoniu. Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra parodoje buvo pristatytas kaip filmukas Namco–Bandai stende.

Vienas svarbesnių parodytų šiame filmuke dalykų buvo naujas KOS–MOS tipo robotas. Galite vadinti tai patobulintu modeliu arba bloga seserimi dvyne, tačiau klipukas parodė šią naują panelę kelis kartus, net mūšiuose su pačia KOS–MOS. Gyvavaizdis (doppelganger) vizualiai atrodė kaip ir KOS–MOS, išskyrus juosteles aprangoje — toje vietoje, kur KOS–MOS išdažyta mėlyna spalva, naujasis modelis — purpurinė. Spėjame, kad mūsų draugams teks sugaišti nemažai laiko „tvarkantis" su KOS–MOS dingusia ir netikėtai atsiradusia „seserimi", kurios tikslai, neabejotina, yra labai tolimi nuo geranoriškų.

Pačiai KOS–MOS taip pat atėjo sunkūs laikai. Jos gražus veidas klipuke atsidūrė po jos piktos seselės kulnu, taip pat jai teko kovoti prieš milžinišką mašiną. Tame mūšyje jos reikalai klostėsi visai ne taip, kaip norėtųsi, kadangi ji buvo nuolat mėtoma, sprogdinama ir daužoma visais įmanomais būdais. Kitoje klipo dalyje išvydome kitą panelę, Shion, kuri sėdėjo ant lovos, pripiltos gražių baltų gėlių.

JR ir jo būrys taip pat čia, kaip ir MOMO su šiek tiek pasikeitusia šukuosena, nauja stilinga kepuraite ir visa uždengiančiu „galingai" atrodančiu ginklu rankoje. Albedo tęsia savo piktus darbus, vienoje žaidimo scenoje jis priminė apie save ištęsdamas rankas ir kažką įnirtingai kalbėdamas Zohar'ų grupei — tikriausiai vėl rezga kažkokias pinkles. Viename prisiminimų epizode išvydome jauną Shion ir jos tėvą, rūsčiu žvilgsniu žiūrintį į ją — greičiausiai finalinėje frančizės dalyje gausime progą sužinoti daugiau apie šios panelės praeitį.

Deja, klipuke buvo labai mažai demonstruotas „geimplėjus"; tik kelios mūšių scenos ir labai daug Shion bėgiojimo įvairiomis lokacijomis. Iš tų scenų, kurias matėme, galima daryti išvadą, kad mūšių sistema nesulaukė ypatingų pasikeitimų. Vietovės, kuriomis bėgiojo Shion, didelės ir įvairios: buvo ir viliojantis, kupinas gyvenimo futuristinis miestas su daugybe skraidančių laivų, žalias landšaftas milžiniško krioklio fone, biuro fojė su didžiuliais robotais prie jo įėjimo ir maža apgriuvusi medinė koplyčia.

Ką gi, atrodo, kad *Xenosaga Episode III* tęsia savo pirmtakų tradicijas dar labiau išplėsdama atskirų veikėjų istorijas ir sujungdama jas visas į milžinišką epą paskutinį kartą. Finalinio garsiosios frančizės epizodo pasirodymo data kol kas nepaskelbta.

TALES OF THE ABYSS

Garsi *Namco* kompanijos Tales frančizė sugrįžta į konsoles kartu su žaidimu *Tales of the Abyss PlayStation 2* platformai. Naujas žaidimas tęsia geriausias *Tales of Symphonia* tradicijas — ir tai visai neblogai, kadangi tai buvo puikus žaidimas.

Pradėjome savo kelionę žaliame miške, kur sutikome jauną moterį mėlynais plaukais ir dvasininkės drabužiais, apsuptą monstrų. Ji pakėlė ranką, spindinčią ryškia šviesa, ir galingos magijos uždanga nubaidė priešus labai dailiai ir tvarkingai. Mūsų grupės nariai — panelė, dėvinti aukštakulnius bei jaunas vaikinas raudonais plaukais, vardu Luke (pagrindinis žaidimo veikėjas), pasirodo, ją pažinojo, ir po trumpo pokalbio burtininkė prisijungė prie mūsų. Tęsdami kelionę gilyn į mišką, aptikome drevėtą medį, kuriame slėpėsi triušius primenančių padarėlių giminė. Jie atrodė labai juokingai su savo ilgomis, kuokštais augančiomis ausimis mažų pūkuotų kūnų fone. Vienas toks triušis taip pat prisijungė prie keliautojų grupės.

Žaidimo kovų sistema sukurta pagal klasikinę Tales frančizės formulę. Visiškai atviras mūšio laukas leidžia veikėjams laisvai judėti visomis kryptimis beieškant geriausio būdo saugiai prisiartinti prie priešų. Kiekvienas veikėjas turi tam tikrą savybių skaičių, jas galima priskirti įvairioms valdymo pultelio mygtukų kombinacijoms, pavyzdžiui, kairėn ir x, žemyn ir x ir t. t. Šias specialias atakas galima naudoti smūgių serijoms ir atskirai. Žaidėjas vienu metu gali valdyti tik vieną grupės narį, likusius, priklausomai nuo pasirinktos taktikos, valdo DI.

Be burtininkės ir Nepraktiškų Batelių savininkės:), kartu su mumis kovose dalyvavo ir dar keli veikėjai: akiniuotas vyrukas ir maža mergaitė, jojanti ant milžiniško katino, kurio didelės, mygtukus primenančios akys galėjo sukelti siaubą net pačiai šalčiausiai širdžiai. Jau minėtas triušis, pasirodo, moka spjaudytis ugniniais rutuliais, kurių padaroma žala buvo ypač pastebima tų monstrų, kuriems ugnies stichija yra silpnoji vieta. Priešai, su kuriais kovojome, buvo aiškiai matomi vietovių žemėlapiuose, taigi esant norui (tiksliau, NEnorui kautis), jų galima buvo lengvai išvengti.

Vizualiai žaidimas irgi labai primena klasikinius frančizės žaidimus — tokie pat mieli ir kiek deformuoti vaikiški veikėjai. Visi *Tales* gerbėjai iš Japonijos galės pasidžiaugti naujausiu frančizės žaidimu jau gruodžio 15 dieną. *Tales of the Abyss* pasirodymo data JAV ir Europoje kol kas nepaskelbta.

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Iki naujausios *Castlevania* dalies pasirodymo liko vos keli mėnesiai, tad skubame papasakoti naujausią informaciją iš parodos. *Curse of Darkness* žaidime mums atiteks Hector'o, kažkada buvusio vieno patikimiausių lordo Drakulos karininkų, vaidmuo, kuris laikui bėgant atsisuko prieš savo tamsųjį valdovą ir nuvertė jį iš sosto. Dabar Hector kaunasi su Drakulos armijos likučiais, jam gelbsti pagalbininkai velniai — galingi monstrai, kurie padeda „tvarkyti" tamsiojo valdovo pilį.

10 minučių trukmės demonstracija parodos metu pristatė Hector'ą, kovojantį su tuo pačiu kardu, kaip demonstruota anksčiau, *E3* parodoje. Laimei, išvydome ir naujovių — kelis naujus velnius. Vienas jų dėvėjo milžiniškus šarvus ir turėjo ne mažiau grėsmingą kardą, su kuriuo lengvai tvarkėsi priešų miniose, kurių gretose išvydome skeletų, dvikojų driežų ir didelius purpurinius ogrus primenančius padarus su lazdomis. Netrukus pakeitėme tą milžiną į kitą „naminuką" — paukštį, kuris greitai puolė priešus ir žaibiškai grįždavo atgal, taip pat jis turėjo specialią ataką — strėlių šuorą, skrendantį į numatytą taikinį.

Deja, mūsų sparnuoto draugo gyvenimo trukmė demonstracijoje buvo labai maža, netrukus jį pakeitė naujas skraidantis velnias — burtininkas, įtartinai primenąs *Final Fantasy* klasikinį juodą burtininką (*Black mage*). Šis vaikinas turėjo daugybę naudingų galių. Be savo puikios metamosios atakos, jis galėjo stabdyti laiką ir visus ekrane esančius priešus; puiki proga neskubant susidoroti su jais visais! Skraidantis magas taip pat galėjo trenkti žaibą, vienu metu stipriai smogiantį visiems aplink esantiems taikiniams.

Būtent šis velnias pasirodė labai naudingas tuomet, kai herojus susidūrė su demonstracijos bosu, griozdišku drakonu, kuris kvėpavo ugnimi, sūpavo savo uodegą ir darė viską, kad nudėtų pagrindinį veikėją. Kaip būdinga frančizės žaidimams, visos veikėjo papildomos atakos (velnių taip pat) sunaudoja širdeles, kurių galima surasti daug kaunantis su įprastais priešais, tačiau tik ne mūšyje su bosu — ten jų tiesiog nėra. Taigi mūsų pagalbininkas velnias, greitai likęs be specialių atakų rezervo, šiame mūšyje tarnavo greičiau kaip masalas, kai visą pagrindinį darbą — sukapoti drakoną — teko atlikti pagrindiniam veikėjui.

Velnių, kurių kiekvienas turi savo stipriąsias ir silpnąsias puses, pasirinkimo laisvė suteikia šiam veiksmo žaidimui anksčiau neregėtą strategijos elementą. Esame be galo suintriguoti išbandyti *Curse of Darkness* „geimplėjų", kai žaidimas pasirodys kitų metų pradžioje *PS2* ir *Xbox* konsolėse.

SEGA RALLY 2006

Sega parodoje pademonstravo savo būsimojo ralio žaidžiamą versiją bei keletą filmukų, kartu paaiškindami svarbiausius žaidimo ypatumus.

Sega Rally 2006 bus laiko atakos, karjeros ir arkadinis režimai — skamba kukliai, bet tik iki to momento, kol nesužinosite, koks gilus bus vienas iš jų — karjeros — režimas. Karjerą pradėsite naujoku su standartinio komplekto mašina; žaidžiant uždirbsite pinigų iš laimėtų trasų, turėsite progą patobulinti charakteristikas. Be to, būsite kviečiami į susitikimus su rėmėjais, kurie, mainais už savo kompanijų reklamą ant jūsų mašinos, pasiūlys jums pinigėlių. Galutinis šio režimo tikslas — tapti garsiu lenktynininku ir dalyvauti

profesionaliuose turnyruose *Sega* komandos sudėtyje.

Vienas iš pastebimesnių naujo frančizės žaidimo ypatumų — faktiškai laisvos kelio pasirinkimo galimybės. Jeigu anksčiau už važinėjimą per žolę ir susidūrimą su kliūtimis žaidimas bausdavo greičio mažinimu, tai dabar to tiesiog nesijaučia. Mašina lekia taip pat greitai, spidometras rodo stabilų ir nemažėjantį greitį... Ginčytinas sprendimas, suteikiantis žaidimui didesnį arkados pojūtį.

Žaidimo prodiuseris papasakojo, kad iš viso žaidime bus 200 trasų. Kiekviena iš jų gali tekti važiuoti skirtingomis oro (lietus, sniegas) ir paros (naktis, rytas, diena) sąlygomis.

Šiuo metu *Sega Rally 2006* pasirodymo data JAV ir Europoje nepaskelbta, Japonijos parduotuvėse žaidimas pasirodys kitų metų sausį.

SEGA AGES: PANZER DRAGOON

Sega Ages žaidimų kolekcija siūlo visiems gerbėjams sugrįžti į praeitį ir prisiminti klasika tapusius šios kompanijos žaidimus. Vienas iš jų yra *Panzer Dragoon*, stilinga šaudyklė „ant bėgių" iš dabar jau nebeegzistuojančios kompanijos Team Andromeda, pasirodžiusi kartu su *Sega Saturn* konsole. Parodoje buvo demonstruojami du šio žaidimo epizodai, grąžinantys žaidėjus atgal į 32–bitų šaudyklių ir Segos neįvertintos konsolės laikus.

Žaidimo siužetas pasakoja apie jauno vaikino ir paslaptingo galingo drakono draugystę. Pirmajame epizode berniukas su drakonu skrenda virš vandenyno prie senovinių griuvėsių, kur jiems tenka susikauti su bosu — griozdišku dirižabliu. Antrajame epizode herojai skrenda per dykumas uolų link — ten jų jau laukia kitas raitelis ant drakono.

Žaidimo valdymas yra paprastas, jums tereikia šaudyti. Galite keisti veiksmo stebėjimo kampą: priekis, galas, kairė, dešinė, kad geriau tvarkytumėtės su artėjančiais taikiniais. Trumpas šaudymo mygtuko nuspaudimas leidžia šaudyti pavieniais šūviais; tuo tarpu jo ilgesnis laikymas leidžia taikytis į daugybę objektų vienu metu. Visi jie bus susprogdinti, kai atleisite mygtuką.

Šaudymo skalė nėra tokia jautri kaip norėtųsi, tačiau žaidimo kūrėjai dar turi užtektinai laiko pataisyti padėtį.

Kai žaidimas tik pasirodė, daugelis nulenkė galvas prieš jo įspūdingą grafiką ir orkestrinį garso takelį. Dabar, 2005–aisiais metais, galima konstatuoti, kad vaizdai yra visa galva aukštesni už originalias *Saturn* versijas. Greičiausiai jie buvo perkelti iš žaidimo *PC* versijos (pasirodžiusios, priminsime, 1997–aisiais metais), taigi pasiruoškite pamatyti kiek pasenusias tekstūras. Kadrų dažnis — solidus 30 fps.

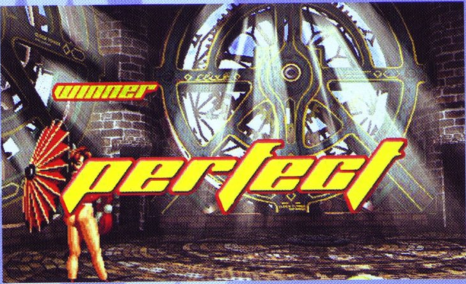
Atrodo, kad ir žaidimo puikus garso takelis buvo rūpestingai perkeltas iš originalios versijos, nors, kita vertus, pilna žmonių salė nėra geriausia vieta vertinti muzikos kokybę. O štai garso efektų gausa (skirtingai nuo muzikos) šis žaidimas niekada negalėjo pasigirti. Tačiau gerbėjai lengvai atpažins pavienių šūvių ir taikinio užrakto garsus, kaip ir tą įžymų daugybės lazerių „*whoosh*" garsą :).

Įvertinant, kokie nepadoriai prasti buvo kai kurie ankstesni *Sega Ages* žaidimai, *Panzer Dragoon* mus maloniai nustebino. Jis visiškai tiksliai atkuria originalą, tuo pačiu pagerina visus pagrindinius aspektus. Nekantriai laukiame šio klasikos perdirbinio pasirodymo, kuris turėtų įvykti šiais metais.

KING OF FIGHTERS NEOWAVE

King of Fighters NeoWave žaidimo mechanika išliko tokia pati, kaip ir kitų frančizės žaidimų: pasirenkate 3 kovotojus iš įspūdingo 43 sąrašo ir bandote įveikti kompiuterio valdomas komandas. Visi veikėjai kovoja vienas prieš kitą tol, kol vienas jų nebus nugalėtas. Tuomet jį pakeičia kitas komandos dalyvis. Beje, veikėjų pasirinkimo ekrane iš karto pastebimas naujos kovotojų išvaizdos, aukštos skiriamosios gebos ir kokybės — neabejotinai pasireiškia naujos geležies, *Atomiswave*, pranašumai (priminsim, kad žaidimas iš pradžių pasirodė arkadose; ten jis veikia ant naujos aparatūros). O štai mūšiai grafikos prasme liko tokie patys, be ypatingų pakeitimų. Maloni staigmena *Art of Fighting 2* gerbėjams — slaptas kovotojas iš šio žaidimo, *Geese Howard*, prisijungia prie pagrindinės naujausio KoF sudėties!

Dėmesio, muštynių mėgėjai, svarbus pasikeitimas „geimplėjaus" mechanikoje. Kaip visi tikriausiai puikiai žinote, klasiškai frančizės žaidimuose buvo naudojamas keturių mygtukų veikėjų valdymo būdas: silpnas smūgis kumščiu, galingas smūgis kumščiu, silpnas smūgis koja, galingas smūgis koja. Susipažinkite, naujas „įkarščio režimo" mygtukas — nuspaudus jį, jūsų kovotojas pradeda žibėti raudonai, kai tuo tarpu jos arba jo gyvybė nenumaldomai mažėja. Šiame režime padidėja visų



smūgių galia, tačiau ar jis vertas tos kainos, kurią reikia mokėti?

KOF NeoWave taip pat leidžia pasirinkti kelis skirtingus režimus savo veikėjams, vieni leis naudotis „super cancel" judesiais, kiti — blokų pralaužomis, dar kiti — *„max2"* savybe. Visa tai tik taktiniai variantai, kurių pasirinkimas priklauso nuo žaidėjo kovos stiliaus — gynybinio arba puolamojo.

Žaidimas paliko mums labai gerą įspūdį, atrodo, kad tai vienas geriausių arkadinių portų *PS2* šiais metais. *KOF Neowave* pasirodymo data Europoje ir JAV kol kas nepaskelbta.

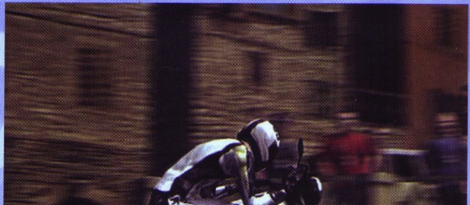
TOURIST TROPHY

Tokijuje vykstančioje kompiuterinių žaidimų parodoje *Sony Computer Entertainment* pranešė apie naująjį *PlayStation 2* žaidimą — motociklų simuliatorių *Tourist Trophy*. Kūrėjas *Polyphony Digital* pasistengė, kad šis žaidimas turėtų viską, kuo spindi nenugalima *Gran Turismo* serija, ir sudėtų į kiek kitokių transporto priemonių simuliatorių.

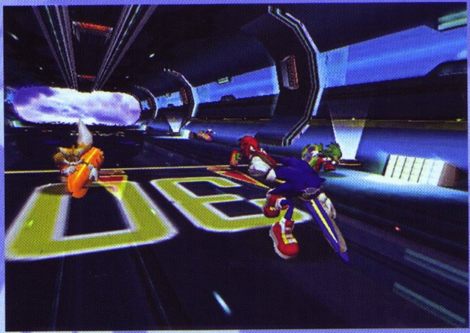
Polyphony Digital praneša, jog naujasis žaidimas suteiks tokį pat realumo jausmą, kurį mums dovanoja ir minėtoji *Gran Turismo* serija. Nenuostabu, jog šio žaidimo motociklų sąraše spinduliuoja realūs gamintojai. Kas nori pasivažinėti *Yamaha TW 225E* , *Kawasaki Ninja ZX-10R*, *Honda CB1300 Super Bol D'or* arba Suzuki *GSX 1300R Hayabusa*? Tikriausiai atsirado daug norinčiųjų...

Tourist Trophy žaidime mes esame motociklininkai, todėl viskas priklauso ne tik nuo paties „aparato", bet ir nuo vairuotojo — *Polyphony Digital* pasirūpino, kad vairuotojai atrodytų kuo nepriekaištingiau. Žaidime yra aibė skirtingų šalmų, pirštinių, batų, specialių kombinezonų ir kitos reikalingos įrangos. Visi šie mažyčiai priedai turi realių firmų prekinius ženklus. Žaidėjas gali pasirinkti kiekvienos detalės spalvą bei išvaizdą — tiesiog tikras motociklo ir paties motociklininko tiuningas.

Gamintojai ilgokai kūrė šį žaidimą, todėl galima tikėtis ypatingai natūralių judesių lavinos — čia motociklai, ne mašinos, todėl važinėjimas jais turėtų ypatingai skirtis. Trumpame vaizdo intarpe, kuriame vaizduojamos ištraukos iš šio žaidimo, galėjome stebėti beveik iki žemės palinkusius motociklininkus, kai jie įveikinėdavo ne itin stačius posūkius. Viskas taip pat kaip ir realiame pasaulyje. Detalės ir žaidimo tipas mus žavi, todėl džiaugėmės sužinoję, jog prie šio žaidimo prisidėjo ir pats Kazunori Yamauchi — *Gran Turismo* tėvas. Belieka laukti naujienų, nes žaidimas pasirodys tik šių metų žiemą. Tiesa, kol kas tik Japonijoje.



SONIC RIDERS



Senas geras *Sonic* sugrįžta... Šį kartą jo sugrįžimą galės stebėti ir *PS2* vartotojai. Nors šio žaidimo pasirodymas greičiausiai įvyks tik kitų metų pradžioje, keletas laimingųjų jau galėjo išbandyti šias kvapą gniaužiančias ir mielas lenktynes.

Sega kompanija tęsia gerus darbus ir nebando išradinėti jau išrasto dviračio, todėl šiame žaidime galėsime tapti jau gerai pažįstamais personažais. Skubame išvardinti visus arba bent jau daugumą šiuo metu žinomų veikėjų — šalia paties *Sonic* į kovas stoja *Tales, Knuckles, Jet, Webb* ir *Storm*. Pasirinkus žaidėją iš karto tenka pritaikyti šiam tipažui ir pačią lentą. Kiekviena iš lentų, ant kurių ir lekia šie pakvaišėliai, pasižymi skirtingomis savybėmis. Pastarąsias lengviausia įvertinti pažiūrėjus į žvaigždučių reitingą — čia įvertinamos kiekvienos lentos savybės, iš kurių yra galia, posūkio kampas, limitas ir pagreitis. Žaidimo pradžioje keletas lentų bus užblokuotos, todėl teks paplušėti norint jas atrakinti.

Lenktynių sistema kiek kitokia, nei mes įpratę ją matyti. Sonic mus jau išmokė šio bei to, todėl naujoji sistema galbūt ir netaps didžiausiu galvos skausmu. Keistas ir valdymas. Rodyklių mygtukai tik sukinėja pačią lentą, tad keista, jog nėra jokių greičio bei stabdžių mygtukų. Galima naudotis Oro forsavimo mygtuku, o L ir R klavišai tiesiog padeda įveikti posūkius. Apskritimas atlieka triuką arba paprasčiausią šuolį — paspaudus ir palaikius savąjį personažą galima tiesiog išmesti į orą. Pakilus į orą belieka sukinėtis ir atlikti įvairiausius triukus. Tiesa, verta nepamiršti, jog po tokių triukų dar reikia ir saugiai nusileisti ant žemės.

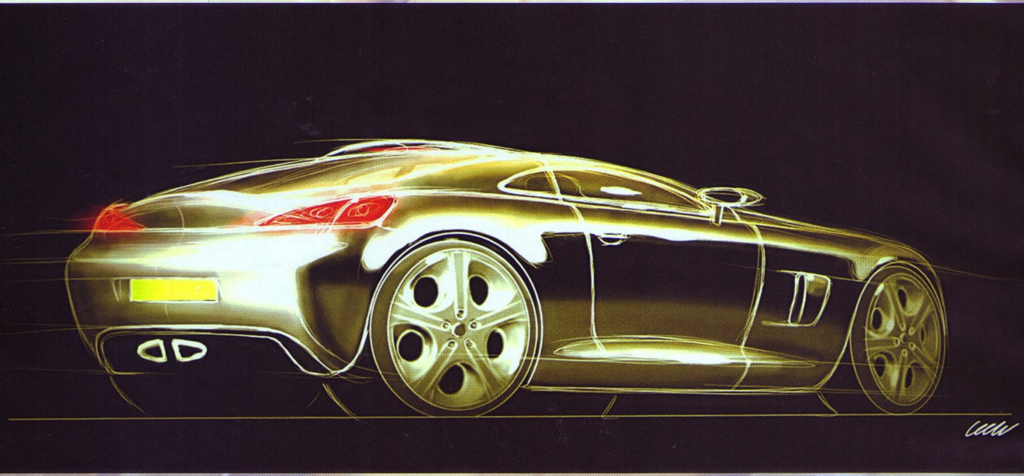
Oras ir turbulencija, ko gero, yra pagrindinės šio žaidimo sudedamosios dalys. Jūs turbūt jau esate girdėję apie oro maišą, tiesa? Tiesiog pabandykite važiuoti už savo varžovo ir jums klius mažesnis oro pasipriešinimas — šiame žaidime tai labai padeda. Taip pat būtina stebėti savo oro baką, jeigu jis ištuštėja, žaidimas tampa labai lėtas. Norint prisipildyti oro, reikia rinkti specialius žiedus arba net pasukti į „pit-boksus" — techninio aptarnavimo garažus.

Pats šio žaidimo „bolido" valdymas suteikia pakankamai daug malonumo, nes čia reikia gerai paplušėti — negalvokite, jog visi arcade žaidimukai yra nieko verti. Trasos atitinka tai, ko galima tikėtis iš *Sonic* lenktynių — sudėtingesnių trasų sąraše yra net žiedas, sukurtas kažkokio gigantiško monstro venose. Dauguma trasų kvepia senais gerais Sonic žaidimais — kartais net atrodo, jog visa tai jau esame matę. Jeigu pametėte kelią ir išlėkėte iš trasos, sistema jus sugrąžins. Be to, visos trasos turi įvairiausių stumdomų objektų ir kelio kirtimo taškų.

Vaizdo kokybė pagirtina, bet su keletu niekšybių — belieka tikėtis, jog gamintojai jų nepaliks galutinėje versijoje. Šios originalios lenktynės žavi triukų sistema bei savo veikėjais. Belieka laukti 2006-ųjų metų pavasario, kai pasirodys, tikėkimės, tobulesnė *Sonic Riders* versija — galutinis produktas.

Tas saldus žodis kerštas... Sukaupkite visą savo įtūžį, nes jo prireiks, kad pasiryžtumėte kai kuriems kritiniams sprendimams. Laiko turėsite tik nedidelę dalį sekundės, o ant kortos bus pastatyta daugiau, nei kas nors galėtų įsivaizduoti. Apie jus jau rytoj rašys laikraščiai pirmuosiuose puslapiuose. Vieni jus vadins baisiausiais pasaulyje vardais ir bus pasiruošę net naują dievą įtikėti, jei tik šis jų akivaizdoje jums gerklę perplėštų. Kiti, priešingai, žavėsis jūsų įžūliais pasirodymais ir beprotiškumu, kurio tikrai nestokojate. Sveiki atvykę į pasaulį, kuriame visos vertybės praranda prasmę, visos formos virsta linijomis, o visas dėmesys sukoncentruojamas tiesiai prieš nosį. Jūs tankiai kvėpuojate. Jūsų kakta rieda lašas prakaito. Jūsų hobis jums yra visas gyvenimas, o su savo gyvenimu elgiatės nerūpestingai, kaip kiti elgiasi su savo hobiu. Progresuojate, bet aukojate dalykus, kurių nederėtų aukoti. Tai ne pirmoji meilė. Aistra čia daug didesnė. Jos daugiau už bet ką, išskyrus adrenalino kiekį kraujyje. Jis nuolat itin aukštas ir jums neatrodo nieko keisto, kad nuo jo jaučiate priklausomybę. To neslepiate. Net didžiuojatės! Ir teprasideda eilinė diena... Kurią atsiminsite visą gyvenimą... Ir taip kiekvieną kartą, kiekvieną dieną... Veiksmo nėra ten, kur nėra jūsų. Kelio ženklus sugalvojo kvailiai.

BURNOUT REVENGE



ĮŽYMYBĖ PER KETVIRTĮ SEKUNDĖS

■ Kūrėjas: Criterion Games | Leidėjas: Electronic Arts | Data: 2005-09-23 | Žanras: lenktynės

Staiga delne sublizga rakteliai ir žmogysta pergalingai susminga priekinėje sėdynėje. Nugriaudi variklio skleidžiami garsai, kuriuos išgirdęs automobilių mylėtojas vietoje susileistų. Nespėtumėte mintyse iki penkių suskaičiuoti, kaip ką tik priešais stovėjęs bolidas palieka jus debesy, o pats pranyksta už horizonto. Sekundę prieš mašinai pajudant, dar girdėjosi žvalus vairuotojo kvatojimas ir tranki muzika. Jūs šyptelite ir pats krestelite į sėdynę. Dabar jūs jau savo stichijoje. Pranykstate.

Žygis

Burnout: Takedown praktiškai vienbalsiai buvo pripažintas praėjusių metų geriausiu arkadinių lenktynių žaidimu. Viskas buvo pakankamai tobula, kad vartotojai aikčiotų iš nuostabos, o konkurentai pavydžiai stebeilytų padarytą progresą nuo antrosios dalies. Galime pastebėti tradicinėms žaidimų serijoms priešingai proporcingą niuansą, jog su kiekviena nauja dalimi kūrėjai sugebėjo kelti kokybės kartelę, pristatyti daug naujovių ir žaidėjų lūkesčius ne tik pateisinti, bet ir „perspjauti" su kaupu. Taipogi likti vienais geriausių rinkoje. *Burnout* vardo statusas kiekvienąkart tik pakildavo ir nenustojo kilti iki šiol, nors patys turėtumėte žinoti, kaip sunku yra išlaikyti populiarumą ir kokia gausybė serijų taip su laiku po truputį imdavo blankti. Vadinkite tai genialumu. Kreivė šauna stačiai į viršų. Ir nors jau rodėsi, jog geriau būti nebegali, mes vėl regime naujausią *Burnout* dalį topų viršūnėse.

Kaip galite spręsti iš pavadinimo, kūrinio įtampa šįkart dar labiau paaštrinama. Žaidimas tamsesnis ir jame dar labiau akcentuojamas aplinkiniams

žalingas vairavimas. Nieko nuostabaus žinant, jog serijos moto drąsiai galėtų virsti šūkis: „Daugiau avarijų — daugiau linksmybių".

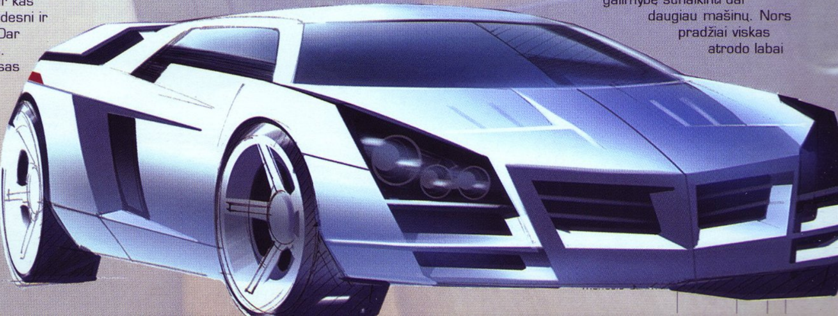
Žinant šios serijos populiarumą, jaučiu bręstantį reikalą savo šneką pakreipti tiesiai naujovių link. Juk retas nėra žaidęs nė vienos šio super hito dalies.

Trečiojoje dalyje vieno žaidėjo kampanija buvo ganėtinai padrika. Žaidėjui buvo suteikta lygių pasirinkimo laisvė, tačiau visas procesas rodėsi esąs tik blaškymasis iš vieno miesto į kitą, be jokio tvirtesnio pagrindo. Dabar lygių išdėstymas daug geresnės struktūros. Parinkta seka suteikia žaidėjui kur kas geresnį efektą. Lygiai didesni ir dar įdomiau išraizgyti. Dar įvairesni ir išsiskiriantys. Spalvos tirštesnės ir visas bendras vaizdas dar stipriau leidžia pajusti, kaip „kvėpuoja" aplink esantys pastatai, kaip „prakaituoja" nuo saulės įkaitęs asfaltas.

Vienas didžiausių pokyčių — nauja kovos kelyje sistema. Jei pirmosiose dalyse jums užtekdavo pavojingai važinėti nedarant avarijų, o trečiojoje taranuoti bei stumdyti priešus, tai dabar priešais jus važiuojantys automobiliai virsta tikrais ginklais, nes galėsite kelti masines avarijas stumdami vienas mašinas į kitas. Kelių policininkai tai pavadintų tikrų tikriausiu pragaru.

Bet ir tai dar ne viskas, ką kūrėjai siūlo žaidėjams. Naujų savybių sąraše atsiranda ir dar labiau į arkados pusę seriją stumteli galimybė detonuoti savo transporto priemonę. Taip, išgirdote teisingai ir jau dabar galite įsivaizduoti, prie kokios beprotybės plentė tai gali nuvesti. Panašų dalyką anksčiau atlikti galėjote nebent paėmę specialią ikoną ar sukėlę pakankamą avarijų skaičių *Crash* režime. Dabar tai galėsite daryti tiesiog lenktyniaudami. Ir tikrai ne dėl grožio. O tam, kad pašalintumėte iš kelio oponentus. Sprogimo galingumas priklausys nuo to, kiek pagreitinimo dar bus likę. Ir šioje vietoje jūs jau pradėsite rizikuoti — sėkmės atveju atliksite savo taikiniui *Takedown* ir taip jį laikinai sustabdysite bei padidinsite savo turbo stulpelį. O jeigu jūsų sprogimas nebus labai didelis arba nepataikysite į priešą, tai prarasite nemažai laiko, visą turėtą turbo. Trumpiau tariant, kūrėjai atvėrė galimybę žaidėjams atlikti taktinius manevrus, o kartu tai tiesiog dar vienas būdas sukelti kelyje chaosą.

Mūsų visų laimei, yra ir naujų režimų. Išties būtų gėda nepaminėti *Traffic Attack*. Čia turėsite ribotą laikmatį ir visų pamėgtą tikslą — sunaikinti kuo daugiau automobilių, nekaltai riedančių gatve. Šis režimas leidžia išnaudoti naujus kovos kelyje būdus, o nuo *Crash* skiriasi tuo, kad, naikinant kitus automobilius, jūs palaikysite laikmatį ir taip išliksite ilgiau. Kartu ir įgausite galimybę sunaikinti dar daugiau mašinų. Nors pradžiai viskas atrodo labai

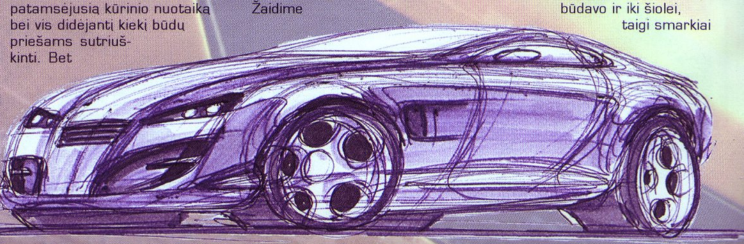


paprasta, tačiau vėlesniuose lygiuose, norėdami gauti aukščiausius įvertinimus, jau privalėsite ir savo strategiją sukurpti. Niekšiškai šypsokitės. Smagu? Žinoma.

Keliaukime toliau. Iš tiesų puikiai kūrėjams pavyko pagyvinti „geimplėjų". (Ką tik ironiškai šyptelėjau — lyg pastarasis ankstesnėse dalyse nebūtų buvęs gyvas... ;]). Jau nekalbant apie beprotišką greitį ir itin smarkų to greičio pojūtį, transporto pilnas gatves ir taip išsišakojančius kelius, kad žaidėjas pasijunta lyg amerikietiškuose kalneliuose... Nekalbant apie avarijas, kurių metu begalės detalių bei šukių pabyra į visus kraštus, o automobilių kėbulai deformuojasi tikroviškiau nei bet kur kitur ar beprotiškai fantastišką turbo mygtuką, kuris dėl greičio nejučiomis privers jus atsilošti kėdėje ar fotelyje atgal... Nekalbant apie visus tuos dalykus, galėčiau rasti gausybę pagyrų vertų detalių, kurios nušlifuotos iki blizgesio. Dabar padidėjo šuolių skaičius nuo tramplinų. To dar anoje dalyje nematėte. Labiausiai įsiminė skrydis pro milžiniškos butaforinės spurgos skylę, priverčiąs klykti žaidėją kaip ką tik gimusį kūdikį, o po to neramiai pusbalsiu kartoti „Aš tikrai tai padariau. Aš tikrai tai padariau!"

Dar nespėjau jums pavadinimo prasmės paaiškinti. Iš dalies jis taikliai atspindi patamsėjusią kūrinio nuotaiką bei vis didėjantį kiekį būdų priešams sutriuškinti. Bet pagrindinė jo paskirtis — kaip ir praeitoje dalyje — naujai į „geimplėjų" inkorporuotos funkcijos pristatymas. Jei jus koks konkurentas išstums iš trasos, jo automobilį pažymės raudonas žymeklis, kad žinotumėte, į ką taikytis. Kad žinotumėte, kam keršyti. Atkeršiję gausite įspūdingai atrodančių apdovanojimų, o kartu ir savigarbą paglostysite.

Ir tuo dar nebaigsime naujovių bei pasikeitimų vardinti, kas, tarp kitko, yra labai gerai. Žaidime rasite senus gerus režimus — *Road Rage* ar *Burning Lap. Road Rage* šįkart kiek skiriasi patobulėjusiu priešų dirbtiniu intelektu. Jei anksčiau šis režimas tikrindavo jūsų įgūdžius taranuoti priešininkų automobilius, o šie paprasčiausiai bėgdavo lyg bailios avelės, tai dabar patys privalėsite saugotis jų įtūžio. Dėl to bus daug įdomiau varžytis, nors sudėtingumo kartelė aukštesnė. *Burning Lap* režimas yra iš viso pats sudėtingiausias, bet toks jis būdavo ir iki šiolei, taigi smarkiai



nustebti neturėtumėte. Žinoma, sudėtingumas *Burnout* žaidime yra ganėtinai abstrakti sąvoka, kadangi visuomet galite apsispręsti nekovoti dėl auksinio medalio. Tuo atveju galbūt neatrakinsite kažkokio bonuso, tačiau vargti reikės mažiau. Kartais tie aukso medaliai veda prie paranojiško perfekcionizmo, kai išbalęs žaidėjas n-tąjį kartą bando įveikti tą patį lygį vien todėl, kad atrakintų kokią smulkmeną. Žinoma, tos smulkmenos įdomios ir skatina kovoti dėl jų, bet geriausia, kad niekas jums nesutrukdys progresuoti, jei kovoti dėl medalių nenorėsite.

Prisiminus atrakinamus objektus, derėtų paminėti įdomią *EA* taktiką, kuria besiremdami, jie skatina žaidėjus žaisti savo išleistus žaidimus, jų turėtojams suteikdami specialių smulkmenėlių. Tarkime, jei turėsite *Madden '06* išsaugotą failą, tai žaidime atrakinsite *Madden Challenge* furgoną. Visokiausių bonusų žaidime tiek daug, jog šie jums nuolat primins apie padarytą progresą ir net sužadins jumyse kolekcionierių.

Grafika, kaip ir derėtų tikėtis, aukščiausios klasės. Tai vienas geriausiai atrodančių žaidimų šiais metais. Apšvietimas, blizgantys automobiliai, detalios aplinkos ir ryškios, sodrios spalvos... Fantastika. Be abejonės, visas grožis pasirodo padarius avariją. Kaip žinia, tai buvo viena tų savybių, atnešusių serijai sėkmę. Tikroviškiausi automobilių susidūrimai visoje žaidimų rinkoje. Dėl to visos mašinos yra išgalvotos, nes jokie automobilių gamintojai nenori regėti, kaip jų kūriniai taip baisiai vartosi ir byra į šipulius. Malonu žinoti, jog *Xbox* ir *Playstation 2* versijų išorė praktiškai nesiskiria. Tiek vienoje, tiek kitoje konsolėje žaidimas atrodo itin gerai.

Garso takelis patobulėjo, tačiau stilistiškai išliko toks pat. Kaip žinia, *Xbox* vartotojai čia turi šiokio tokio pranašumo, nes gali įsikelti savo muziką. Bet, kita vertus, ir esamas garso takelis tikrai nėra prastas. Jis net labai tinka prie atmosferos. Ir tik vieną žaidimo dalį po kitos nekintantis muzikos stilius ir nežymus įvairovės šioje kategorijoje trūkumas indie roko bei lengvos šokių muzikos su roko elementais nekenčiantiesiems gali šiek tiek užkliūti.

Bendras sudėtingumo lygis sumažėjo, nors pavienius dalykus, tarkim, taraną, atlikti pasidarė kiek sudėtingiau. Šioje dalyje dar labiau akcentuojamas greitis. Ir jo akivaizdžiai nepagailėta. Su kaupu, sakyčiau.

Iš tikro pripažinsiu, jog ilgokai, tikrai ilgokai varčiau savo makaulę, merkiau tai vieną, tai kitą akį, kraipiau galvą ir grežiojau pirštus norėdamas įžvelgti šitame žaidime erzinančių minusų ar bent smulkių detalių, kurias galėčiau piktdžiugiškai išpeikti. Deja... :).

ĮDOMUMAS 95
Jei eisite pirkti šio žaidimo, atidėkite visus reikalus bent kelioms dienoms po to.

SIUŽETAS 99
Paprasto žudiko istorija ir bandymas pakeisti pasaulį. Prasideda fatališki pokyčiai jo paties asmeniniame gyvenime.

GRAFIKA 95
Ypač stilizuotas ir iki šiol niekur nematytas grafinis stilius. Kita vertus, keleto klaidelių neišvengta.

VALDYMAS 94
Ar dar reikia sakyti, kad jis toks ir anoks?.. Čia juk Burnout!

GARSAS 96
Ar kas nors įjungė geresnes kolonėles? Garsas dar niekada nebuvo toks švarus.

MUZIKA 90
Priklauso nuo pomėgių, žinoma. Prie nuotaikos puikiai tinka.

IŠVADA
Pradėjęs porinti apie naujoves, būtinai noriu pridurti, jog savybės, pavergusios žaidėjų širdis bei juslės receptorius ir pavertusios praeitas dalis hitais, vis dar liko serijoje, tik kai kas yra patobulinta tiek, kiek retas galėjo tikėtis. Ir vėl tai geriausias metų arkadinis lenktyninis žaidimas. Be abejonių.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS **94**

Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown

DAR VIENAS ELITINIS BŪRYS...

■ Kūrėjas: Red Storm Entertainment | Leidėjas: Ubisoft | Data: 2005-09-09 | Žanras: FPS

Turbūt nėra tokio žaidimais besidominčio žmogaus, kuris nebūtų girdėjęs apie Rainbow Six frančizę. Vienas iš nedaugelio SWAT konkurentų, kuris tikrai vertas to savimeilę glostančio prierašo Tom Clancy's. Tai antrasis Rainbow serijos žaidimas, atkeliavęs į PlayStation2 konsolę.

mOS

GARBINGA PRADŽIA

Šiais laikais, kai terorizmą skatina net kai kurios religijos (garsiai neminėsime), o teroristų taikiniais tampa nekalti žmonės, turi atsirasti bent saujelė žmonių, kurie rizikuodami savo gyvybėmis gali įvesti tvarką. Būtent taip ir atsirado grupė, pavadinimu Rainbow. Tai tarptautinė kovos su terorizmu komanda, veikianti „karščiausiuose" pasaulio taškuose. Grupės gyvavimo pradžia laikoma 2000–ieji metai, kai Domingo „Ding" Chavez'as pateikė Rainbow įkūrimo planą.

TĘSIAMOS TRADICIJOS

Daugelyje žaidimų, turinčių pavadinime prierašą Tom Clancy's (garsusis daugelio militaristinių romanų autorius), galima pamatyti beveik tokį patį „geimplėjų". Keletas futuristinių ginklų, gausybė specialiosios įrangos (galbūt pasiskolintos iš misterio Bondo) ir, žinoma, nenutrūkstantis veiksmas. Taipogi norėčiau paminėti vieną svarbų dalyką, kuris, mano manymu, priverčia Rainbow Six: Lockdown (toliau tekste — R6) palypėti laipteliu aukštyn lyginant su SWAT serijos žaidimais. Nors šios R6 dalies siužetas „pigus", tačiau tai geriau nei viena su kita niekuo nesusijusios SWAT 4 misijos.

Visas „geimplėjus" liko beveik nepasikeitęs nuo senesnių dalių. Komandai galima duoti tiek elementarių: Move To Target, Open And Clear, tiek ir sunkesnių nurodymų. Kai kuriose situacijose įsakymų vykdymas, atrodo, komandos nariams nėra pareiga, mat nurodžius pasaugoti užnugarį galima sulaukti komandos narių staigaus puolimo į priekį. Dėkui „Ubisoft", o galbūt ir Aukščiausiajam, kad tokių situacijų man per žaidimą pasitaikė vos viena ar dvi. Aplinką nuo šiol matysime pro Dingo apsauginių akinių rėmus. Tai žaidimui suteikia daug realistiškumo, tačiau tuo pat metu pasunkina valdymą.

Beveik visas veiksmas vyks pastatų viduje, kur bėgiosime po kambarius ir vaduosime įkaitus ar atliksime kitą visuomenei reikalingą darbą. Kelios iš mano suskaičiuotų penkiolikos misijų vyksta lauke, tačiau jos yra itin retai pasitaikanti prabanga, kuria kiekvienas turėtų džiaugtis, mat jos sukurtos pakankamai įspūdingai. Čia kūrėjai tikrai gerokai pakenkė mums, mat lakstyti po vienodus pastatus, kur daug vienodų durų ir tik vienas teisingas ėjimas, nėra lengva. O kai įeiname į naują kambarį, mus gali pasitikti siurprizas — už stalo ar dar kokio daikto pasislėpęs priešas. Būtent tai ir būna daugiausia rankas drebinantis momentas. Tiesa, adrenaliną malšina širdies ritmo daviklis, kuris leidžia „nujausti" kitus net per sienas ar įvairius daiktus. Teoriškai jis turėtų išsikrauti ir nesileisti naudojamas visą laiką, tačiau žaidimo kūrimo procese, matyt, buvo gerokai suklysta, ir šis daviklis atsistato labai greitai. Būtent todėl galima tiesiog pastovėti vienoje vietoje apie minutę ir paskui ilgai mėgautis šiuo adrenalino kiekį kraujyje gerokai mažinančiu prietaisiuku.

TAIKLIOJI RANKA...

Vienas puikiai įgyvendintas ir labai netikėtas (bent jau man) dalykas yra herojaus pakeitimas. Tad visą žaidimą Dingo tikrai nevaldysime. Misijoje būsime priversti kontroliuoti ir ypatingojo būrio snaiperį Dieter Weber. Užduotys nebus itin sunkios, mat dažniausiai tiesiog šaudysime į kur nors gudriai įsitaisiusius teroristus. Juk tai elementaru! Pamatyk, nusitaikyk ir nušauk :).

Žaidime pastebimos net šiokios tokios siužeto užuomazgos! Pasirodo, kažkoks kūrėjų neštas ir pamestas, arba tiesiog šiaip prietranka teroristas pagrobė žymų

mokslininką, biologą, kuris pastaruoju metu užsiėmė biologinio ginklo tyrinėjimais. Rainbow komanda pradeda jo medžioklę, bet tuo pačiu patys patenka į spąstus. O jei tiksliau, tai nusikaltėlių taikiklyje atsiduria patys Rainbow komandos nariai.

Rainbow Six Lockdown - PS2

IŠVAIZDA

Žaidimo grafika pusėtino lygio. Lygių vietos, kai esame lauke, atrodo tikrai puikiai. Žiūrint į tokį vaizdą mielai pailsinu akis ir pasiruošiu gerą pusvalandį truksiančiam landžiojimui po kambarius. Viduje visa teigiama nuomonė tiesiog kažkur dingsta. Kambariai nykūs, vienodi. Baldai ir sienos sukurti gana primityviai. Į šią nuobodžią pilkumą labai gražiai įsiterpia dūminės granatos sprogimai ir jų skleidžiami dūmai. Šviesos efektai niekuo nenusileidžia matytiems Splinter Cell: Chaos Teory žaidime. Ką jau kalbėti apie priešų judesių animaciją. Dauguma krenta vienodai ir neįtikinamai. DI veikla irgi nežavi. Kiekvienas laksto atskirai, kur jam norisi, todėl dažniausiai susidoroti su jais nebūna sunku. Mūsų komandos nariai taipogi atsiskleidė visu „gražumu". Nedavus įsakymo ir palikus juos likimo valiai, jie išsibėgios kas kur arba tiesiog stovės vietoje. Taigi jei mažamečių priežiūra globalinėse karinėse operacijose jums ne prie širdies, žaidimas ne jums.

Aišku, kol nemirė visi komandos nariai, baimintis nėra dėl ko. Visuomet galima prisiminti Quake laikus ir pabandyti vienam pereiti lygį. Nors šį žaidimą turėtų būti uždrausta rinktis „nudėk–juos–visus" „geimplėjaus" mėgėjams. Pirmus lygius įveikti vienam nėra labai sunku, tačiau vėlesniuose skaudžiai atsilieps ir vieno komandos nario netektis.

Apie įgarsinimą nieko daug pasakyti nepavyks, tiesiog jis toks, koks ir turi būti tokio stiliaus žaidime. Manau, kad kūrėjai neprašovė pro šalį. Ginklų garsai skamba puikiai, uždarose patalpose girdime šūvių aidą ir visa tai vyksta puikiai priderintos muzikos fone.

ONLINE

Galima paminėti, jog vieno žaidėjo režimas nesuteikia mums didelio iššūkio, o tiesiog savo monotonija ir vienodais kambariais priverčia kelias dienas sėdėti prie švytinčio ekrano ir stengtis vien dėl žaidimo pavadinimo Rainbow Six bandyti surasti jame kažką, ko galbūt Ubisoft nesugadino nuo originalo laikų. Gaila. Nors situacija ir atrodo beveik beviltiška, vis dėlto turime kai ką nuostabaus šiame žaidime. Tai daugelio žaidėjų režimas. R6 talpina ir tradicinį dviejų žaidėjų split-screen. Deja, žaidžiant pastaruoju režimu nėra co-op funkcijos, kurios dėka būtų galima su draugu galbūt prasklaidyti visą monotoniją, patirtą vieno žaidėjo misijų metu. Visai kitas reikalas su žaidimu online. Čia galėsite varžytis nutrūktgalviškose head-to-head kautynėse, čia bus ir paguoda visiems, kuriems iki gyvo kaulo įgriso nieko doro nedarantys DI valdomi komandos draugai. Žaidžiant tinkle atsiranda co-op režimas, kuris suteikia vis daugiau adrenalino kovojant petys į petį su kitais gyvais oponentais. Taigi visus savo sugebėjimus taktiniuose FPS galėsite įvertinti tik pažaidę online režimu. Metam kepures į viršų ir sveikinam dėdę Onlainą! :).

SIUŽETAS	**60**
Tikėkimės, kad kitą kartą bus geriau.	
GARSAS	**87**
Viskas skamba puikiai, bet "aukšto" lygio nepasiekia.	
MUZIKA	**85**
Muzikinis fonas priderintas tinkamai.	
GRAFIKA	**75**
Sužaidus žaidimą mane ėmė kamuoti uždarų patalpų baimė :).	
VALDYMAS	**85**
Senos geros tradicijos...	

IŠVADA

Turintiems priėjimą prie PS2 tinklo tai puikus pasirinkimas, visų kitų vietoje aš gerai pagalvočiau, ar man tikrai reikia šio žaidimo.

SUDĖTINGUMAS	VA REITINGAS
LENGVAS	
NORMALUS	**70**
SUDĖTINGAS	

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

SUNAIKINTI VISKĄ

■ **Kūrėjas:** Radical Entertainment I **Leidėjas:** VU Games I **Data:** 2005-09-09 I **Žanras:** veiksmo

Praėjo dveji metai nuo pirmosios žaliojo monstro Hulk'o dalies konsolėse. Ne paslaptis, kad pirmoji dalis neišpildė visų žaidėjų pageidavimų, ir buvo tikėtasi svarbių serijos pakeitimų. To ir sulaukėme — antroji žaliojo monstro dalis smarkiai pakito ir yra beveik nebepanaši į pirmtaką. Hulk'as čia nebe pieštas, spalvotas žaisliukas, o visą miestą griaunanti mašina.

ID

Komiksų karaliaus Marvel siaubūnas Hulk'as — vienas iš daugelio komiksų herojų. Tačiau niekur nerasime tokio galingo ir visa griaunančio komiksų veikėjo kaip jis. Hulk'o logiškai nepaaiškinamos kūno apimtys, šoklumas, sprogstama ir visa griaunanti jėga antrojoje dalyje, atrodo, pasiekė maksimumą. Tokio galingo žaliojo siaubūno mes dar niekada nematėme nei filmuose, nei žaidimų ekranuose. Atrodo, kad kūrėjai pranoko patys save. Žaidimas nuo šiol siūlo mums visišką laisvę. Leidžia nevaržomiems bėgioti miesto gatvėmis, užmiesčio kanjonais ir kitomis įspūdingomis vietovėmis bei sukelti tokį chaosą, kokio tik norime. Sumanėte sugriauti daugiaaukštį? Bėgdami per kelią pagriebti važiuojantį autobusą ir mesti jį į reklamos stendą?

Norite nuo dangoraižio stogo visa jėga kristi žemėn ant važiuojančių automobilių naikinant viską, kas papuls jums po pėdomis? Nuo šiol tai ir dar daugiau jūs galite daryti nevaržomi. Pasikliaukite savo fantazija.

Bet tai tik dalis to, ką siūlo naujasis The Incredible Hulk žaidimas. Svarbiausias žaidimo akcentas — siužeto misijos. Nuo šiol pagrindinė žaidimo istorija nėra tokia vientisa kaip anksčiau. Žaidimas suteikia mums nevaržomą laisvę, o norint žaisti šias misijas tereikia nusigauti į tam tikrą vietą, kur laukia siužetinės misijos laukelis, leidžiantis ją pradėti. Visos misijos daugmaž panašios — sunaikinti tam tikrus objektus arba apginti juos nuo puolančios priešų artilerijos. Visos žaidimo siužeto misijos suskirstytos į skyrius ir kiekvieno jo gale mūsų laukia bosų kovos, kurios išties įspūdingos. Tenka susikauti su įvairiausiais siaubūnais. Jų vien Hulk'o fizinėmis galimybėmis įveikti nepavyks ir dažnai tenka naudotis mus supančia aplinka. Pavyzdžiui, pirmąjį bosą Abonimation, kuris yra tarsi Hulk'o dvynys, tenka įveikti pasikliovus supančiomis konstrukcijomis, o jas užvertus ant jo, šis netenka daug gyvybių. Taigi visur tenka improvizuoti bei tinkamai išnaudoti Hulk'o galimybes. Visą žaidimo istoriją galima įveikti per 8–10 valandų. Tai nėra labai ilgas laiko tarpas, tačiau per šias valandas gausime išties milžinišką veiksmo, pavojų bei nežabotos galios dozę, kurią dar ilgai prisiminsime. Žaidimo sudėtingumas yra kai ką mums paruošęs. Plėtojantis žaidimo istorijai, jis darysis vis keblesnis, dažnai kai kurioms užduotims įvykdyti prireiks geros valandos, o kartais atrodys, kad užduotys neįveikiamos, tačiau pasiduoti neverta. Be siužeto misijų mums žaidimas siūlo ir pašalines užduotis. Tai įvairios gelbėjimo misijos, lenktynės, kurios prikaustys mus dar keletui valandų prie konsolės pultelio.

Žaidimo ramybės stotele bus bažnyčia, kurioje mes dažnai lankysimės. Čia negresia joks pavojus, tvyro ramybė. Bažnyčioje mes galime išsaugoti savo progresą bei įsigyti naujų judesių už surinktus Smash taškus. Juos gausime niokodami objektus bei vykdydami misijas. Įsigyti bus galima visokiausio pobūdžio judesių. Vieni brangesni, tačiau galingesni, kiti pigesni, bet ne tokie veiksmingi. Judesių yra visokiausių: blokų, oro atakų ar visa griaunančių mostų. Jų įsigijimas būtinas, kadangi plėtojantis žaidimo istorijai pasirodys naujos teritorijos bei nauji stipresni priešai, kuriems nebepakaks turimų smūgių kombinacijų, teks išmokti naujų. Pasirūpinę naujais judesiais bei išsaugoję progresą, priėję prie specialaus lauko, tiesiog vienu šuoliu iš bažnyčios peršokame šimtus kilometrų į veiksmo bei pavojų kupinas teritorijas, kur toliau tęsiame savo pasirodymą.

Keblus gali pasirodyti žaidimo valdymas, kuris darysis vis sunkiau perprantamas įsigijus naujų judesių. Dešimtys judesių, kurie su laiku dvigubės ar net trigubės, bus išties sunkiai įsimenami, kadangi kiekvienas jų turi savo atitinkamą mygtukų kombinaciją. Vos ne visus juos yra verta ir kartais net būtina įsiminti, kadangi užmiršę jų kombinaciją, galime netekti pranašumo prieš priešų artileriją. Žinoma, pamažu daugumą šių judesių įsiminti galima, tik tam prireikia nemažai laiko.

Žaidimo grafika smarkiai pasikeitė nuo pirmosios dalies. Čia buvo atsisakyta cell-shaded modelių, sukurtas rimtas grafinis vaizdas. Ir tai tikrai pasiteisino. Hulk'o judesiai, daugybė specialiųjų efektų atrodo išties gražiai. Pačioje veiksmo atomazgoje, kuomet pilna sprogimų, dūmų kamuolių ir ekrane atrodo tikras chaosas, žaidimo kadrai nesulėtėja ir išlaiko tokį pat greitį, o tai džiugina. Vienintelis minusas — blankios žaidimo tekstūros. Ko gero, spalvingų bei ryškių tekstūrų teko atsisakyti dėl kadrų sekos, kad ji nesulėtėtų pačioje veiksmo kulminacijoje. Garsai taipogi neatsilieka. Hulk'as puikiai riaumoja, sprogimai bei visi dūžiai skamba įtikinamai. Muzika standartinė, niekuo neišsiskirianti.

Taigi The Incredible Hulk: Ultimate Destruction patyręs daugybę kardinalių pakeitimų išties pasiteisina. Žaidimas puikus, „užvedantis" ir ilgam prikaustantis prie ekranų. Jį galima rekomenduoti visiems. Juk daugelis mūsų norėtų nors trumpam išrūkti iš žmogiškos kasdienybės, atsidurti vieno iš galingiausių herojų kailyje. Būtent tokią galimybę mums ir siūlo šis žaidimas. Mėgaukitės!

ĮDOMUMAS 95
Nežabotos galios bei neribotų galimybių užtaisas visai dienai.

GARSAS 85
Puikiai dera prie žaidimo tempo.

MUZIKA 80
Standartinės veiksmo žaidimo melodijos.

GRAFIKA 85
Puiki, sklandi animacija, tačiau blankios tekstūros.

VALDYMAS 70
Keblus, tačiau ilgainiui prisitaikoma.

IŠVADA
Mėgaukitės naikindami viską, kas papuola jums po ranka.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 88

Worms 4: Mayhem

KIRMĖLIŲ SUGRĮŽIMAS

■ **Kūrėjas:** Team 17 Software | **Leidėjas:** Codemasters | **Data:** 2005-07-29 | **Žanras:** pažingsninė strategija

Apėjusi rūpestingai padėtą grėblį, Team 17 nutarė kol kas nežengti į nežinomas žemes. Išsižadėję baisios anų metų velniavos Worms Forts: Under Siege, autoriai vėl pradėjo vystyti idėją, kartą jau parodžiusią savo gerąją pusę. O kadangi kūrėjų žodžiais, ne 3D žaidimų dabar leidėjui neįkiši, pagrindu buvo paimtas Worms 3D. Nušlifavo, nutinkavo ir išmetė į prekystalius.

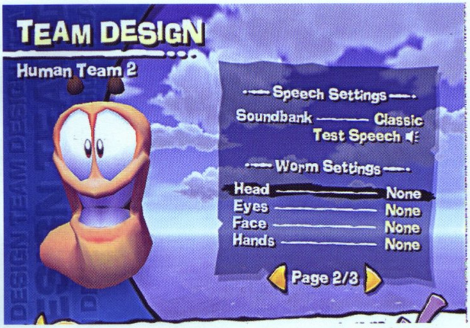
Alex

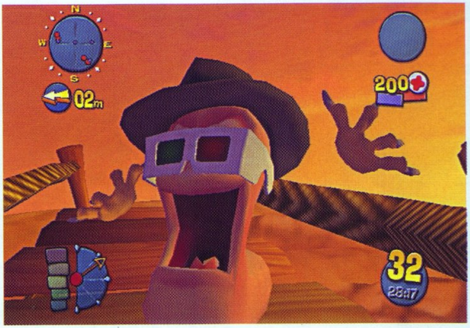
KIRMĖLIŲ EVOLIUCIJA

Už ką mes mylime Team 17 Software? Aišku, už jos šaunius kirminukus. Išėjusi tolimais 1995-aisiais metais pirmoji frančizės dalis žaibiškai ir ilgam užkariavo žmonių, kaip nors susijusių su kompiuteriais, dėmesį. Ar tai būtų patyręs žaidėjas, jau ir neįsivaizduojantis savo gyvenimo be mėgstamos konsolės (tiesa, tokių tais laikais buvo mažoka), ar banko darbuotojas, kuris slapta nuo savo vadovo, be pietų pertraukų, leisdavo laiką kirmėlių pasaulyje. Visi be išimties tais laikais žaidė šį puikų žaidimą! Pamačiusi, koks populiarus tapo jos kūrinys, Team 17 ilgai negalvojo ir šviesos greičiu pradėjo leisti vis naujas ir naujas dalis: Worms: Armageddon, Worms: World Party ir kt.

Metai ėjo, viskas pasaulyje progresavo, ir visi mes puikiai žinome, kaip per tą laiką išsivystė techninė industrija. Silpnus Pentium 1 procesorius pakeitė galingi Pentium 4, PlayStation, SNES ir Megadrive konsoles pakeitė PlayStation2, Gamecube ir Xbox. Grafinių akseleratorių pasaulyje taip pat įvyko žymių pokyčių, 2D grafiką pakeitė 3D su savo stulbinančiomis grožybėmis. Štai ir Team 17 Software, įvertinusi visus „už" ir „prieš", ėmėsi rimtos „chirurginės" operacijos perkeldama savo rožinius numylėtinius iš dvimatės plokštumos į plačias ir begalines trimates erdves.

Ir štai atėjo 2003-ųjų metų ruduo — laikas, kai parduotuvių prekystaliuose pasirodė dėžutės





ryškiu pavadinimu Worms 3D. Atvirai sakant, žaidimas išėjo visai ne toks, kokio buvo laukiama; taip, jame buvo ir graži grafika, ir tos pačios netipiškos ir linksmos situacijos, kylančios žaidimo eigoje, tačiau kažko šiam žaidimui trūko — greičiausiai tos nepakartojamos „plokščios" atmosferos. Nesėkmingai buvo realizuoti valdymas bei kameros darbas. Štai daugelis žaidėjų, sužaidusių 3D-kirmėles, vienbalsiai pasakė: „Žaidimas geras, tačiau iki savo pirmtakų laurų jam dar toli". Nors buvo ir tokių, kuriems jis patiko labiau už klasikinį variantą, bet, deja, jų buvo mažai. Po kelių mėnesių po Worms 3D pasirodymo kūrėjai anonsavo savo slidžių augintinių nuotykių tęsinį Worms: Forts Under Siege; tačiau šis žaidimas buvo labai nesėkmingas ir faktiškai sužlugdė visą gerą kirmėlių reputaciją.

Savaime suprantama, kūrėjams reikėjo kažkaip reabilituotis prieš savo gerbėjus, ir buvo nutarta kur kas atsakingiau prieiti prie kito mažų kirminukų nuotykių etapo.

Štai taip ir atsirado Worms 4: Mayhem. Viena pagrindinių šio žaidimo naujovių tapo „Ginklų fabriko" atsiradimas, dar kai kurios „fiškės". Kas gi išėjo žinomai 17-kos komandai šį kartą? Pažiūrėkime.

MAY I HAVE MAYHEM?

Pasitikite Mayhem — pagražintą ir patobulintą dvejų metų senumo Kirminų versiją. 25 misijų kampanija, arba Story Mode, Challenge režimas, greitų mūšių režimas Quick Match... Toks įspūdis, tarsi laikas stovėjo vietoje.

Tačiau tai tik pirmas įspūdis. Nes pakeitimų vis tik yra. Ir pastebimiausias iš jų yra pasikeitusi kamera — ji sulėtėjo, šauniai pasitempė ir daugiau nebeskraido vien tik jai žinoma trajektorija. Ir už tai (kaip ir už mūsų nervinių ląstelių išsaugojimą) visų pirma turime padėkoti ponams kūrėjams. Valdymo problemų taip pat beveik nekyla, nebent nepatogūs skrydžiai su raketine kuprine. Alternatyvus skrydžio būdas — Ikaro sparneliai — yra draugiškesnis kamerai ir žaidėjui.

Sena gera virvė nuo šiol pasižymi praplėstu funkcionalumu. Dabar Ninja Rope moka perkelti įvarius daiktus: dėžes, statines, minas pritraukiant arba atstumiant juos. O dėl kruvinų kombinacijų, tokių kaip priešiškos kirmėlės apsupimas trimis statinėmis su jų sprogdinimu, žaidimas kur kas linksmesnis už Worms 3D. Taip pat rimtai atnaujintas ginklų arsenalas, verčiantis priprasti prie naujų variacijų ir kombinacijų.

Mūšiuose mums pagelbės jau minėta naujovė Weapons Factory, plačiai reklamuota, tačiau ne tokia jau ir vertinga Worms 4 savybė. Ji leidžia specialiame meniu konstruoti savitą galingą ginklą iš mūšio metų aptiktų komponentų parenkant kelis pradinius parametrus ir keičiant sprogmens galią, nuodų žalą ir t. t. Mūsų veiksmus atseka įtaisas, kritiniais atvejais pranešantis apie balanso pažeidimą. Taigi atominės bombos sukurti nebus leista, kad ir kaip norėtųsi :).

Beje, kurti galima ne tik ginklus — galima keisti ir kirmėlių išvaizdą, parinkti jų šukuoseną, veidą, rankas, kojas, akinius ir net priešmirtines frazes — ir visa tai yra pateikiama su jau tapusiu tradicija Team 17 būdingu juoduoju humoru.

VIENAS LAUKE

Vidutinis trimačių kirmėlių savininkas pradeda savo pažintį su nauju žaidimu nuo vieno žaidėjo režimo. Greitų pramogų mėgėjai keliauja į Quick Match ir ten kovoja su atsitiktinai parinktais varžovais atsitiktiniame žemėlapyje. Tie, kam patinka apdovanojimai ir regalijos, keliauja į siužetinį Story Mode. Kirmėlių priešistorė yra iki skausmo banali, tačiau ji yra, ir tai jau gerai. O skamba ji daugmaž taip: keli kirminukai įstojo į Universitetą (į programuotojų specialybę!) pas garsų ir jų pasaulyje žinomą dėstytoją fiziką. Mokslo metai pasibaigia gerai kirmėlėms, bet blogai profesoriui, nes jo mėgstamiausias dalykas — laiko mašina — išeina iš rikiuotės ir mūsų mažiems draugams nieko kito nebelieka, kaip tik padėti pasiutusiam mokslininkui sutaisyti sudėtingą aparatą. Štai tuomet viskas ir prasideda...

Kaip jau minėjau, kampaniją sudaro 25 įvairios misijos. Po kiekvieno lygio gausime monetų, už kurias su didžiuliu (arba nelabai) malonumu apsipirkinėsime reikmenų parduotuvėje, kur galima įsigyti naujus žaidimo režimus ir aprangą kirmėlėms. Antras yra ypač šaunus užsiėmimas.

Nepaprastai juokinga stebėti, kaip mūšio lauke susiduria kirmėlės-žandarai su country stiliaus kirmėlėmis. O visa kampanija yra pereinama labai greitai dėl to, kad daugumos misijų praėjimo laikas vidutiniškai lygus 5 minutėms.

Už tai čia yra labai netipiškų ir net unikalių lygių. Ypač įsimine lygis-užuomina į „Atgal į ateitį" trilogiją ir tvirtovės gynyba nuo puolančių žemkasių „bangų".

Taigi kampanija pasiduoda labai greitai, ir nebelieka nieko kito, kaip imtis „iššūkių" (Challenge) režimo — tradicinių frančizei užduočių, kuriose reikia sumušti rekordinį kūrėjų nustatytą laiką. Rinkinys labai įvairus — nuo „sušaudyk taikinius" iki masyvių žemėlapių su didžiule priešingos pusės persvara.

Apdovanojimas už šimtaprocentinį sužaidimą — galimybė sumokėjus prieš tai 2500 monetų nusipirkti režimą The Kitchen Sink — Worms: Armageddon nevaržomą analogą. Silpnoka. Į kitos pramogos vardą pretenduoja trofėjų-taurių rinkimas už visai jau neaiškių tikslų įvykdymą. Pavyzdžiui, vieną iš prizų gausime, jei per vieną ėjimą išmušime 500 gyvybės vienetų. Arba jeigu dviem šūviais iš šautuvo nudėsime tris kirmėles. Sudėtinga, bet įmanoma.

WORMS WORLD PARTY

Tačiau ilgam užlaikyti žaidimą konsolėje sugebės tik multiplayer (ir 5 jo režimai), kuriame vienu metu prie vieno TV gali susirungti iki keturių žaidėjų (paeiliui). Deja, tik PC ir Xbox savininkai turės progą išeiti online ir žudyti nepažįstamus kitoje pasaulio pusėje esančius kirminus; PS2 savininkams teks pasitenkinti savo pažįstamais iš kito miesto :). Tačiau kai kurias malonias naujoves paminėti būtina. Visų pirma, tai sugrįžęs po savo dingimo Worms 3D žaidime atsitiktinių žemėlapių generatorius. Kiek apribotas, be subtilių derinimo galimybių, bet greitai kuriantis visai neblogus lygius. Gaila, kad paruoštų aplinkų mažoka, Team 17 dizaineriams yra ko siekti. Visų antra, kirmėlių stilių redaktorius ir jau minėtas „Ginklų Fabrikas" įneša gaivumo srovę į užsistovėjusį „geimplėjų". Trečia, nauja „virvė", minų išmetimo mašinėlė ir visiškai netikėti siurprizai atsitiktinai atsirandančiose dėžutėse priverčia išrasti įdomias strategijas ir tiesiog bijoti nežinomybės.

O štai paveiksliukas yra „nulaižytas", puikiai parinktos tonų gamos, ir animacija džiugina akį. Kirminukai pastorėjo, prikaupė kalorijų... t. y., poligonų :), jie aktyviai reaguoja į įvykius, maldauja pasigailėjimo ir dėvi skrybėles, pirštines ir akinius. Toks „barbarizavimas", kurį mes dažnai kritikuojame kituose žaidimuose, Worms tinka idealiai — mūšio įkarštyje patogu atskirti savo herojus. Tuo tarpu žaidimo garso sudedamoji nepatyrė kokių nors pastebimų pakeitimų.

VERDIKTAS

Apskritai tai kur kas geriau už Worms 3D. Manau, kad ketvirtos „serijos" trimatėje kirmėlių hierarchijoje laukia toks pat likimas, kaip ir Worms: Armageddon plokščioje. Žaisti galima, iš to patirti malonumo taip pat, bet tik tuomet, kai turite su kuo :). Taip, šis žaidimas turi nemažai trūkumų, ir jam toli iki tobulybės. Frančizė 2D buvo geresnė. Taip, Worms 4: Mayhem neverta pirkti solo žaidimui — DI valdomų kirmėlių sprogdinimas greitai atsibosta. Tačiau tiems, kas turi šio žaidimo subtilybes išmanančių draugų, pasirengusių susirungti, tai tikrai smagiai praleisto laiko šaltinis.

SIUŽETAS 74
Nepateikiantis nieko naujo ir lengvai nuspėjamas.

GARSAS 71
Viena silpniausių žaidimo vietų, grąžinanti į 16-bitų laikus.

MUZIKA 65
Puikiai parinkta kiekvienam žemėlapiui, tačiau pasižymi nemalonia savybe dingti.

GRAFIKA 80
Nuostabi animacinė grafika kartu su juokingomis kirmėlių veido išraiškomis ir įspūdingais vizualiais efektais.

VALDYMAS 89
Gerokai pagerintas palyginus su ankstesnėmis frančizės dalimis.

IŠVADA
Išleidusi šį žaidimą, Team 17 reabilitavosi gerbėjų akyse.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 80

Evil Dead: Regeneration

IŠ PO ŽEMIŲ

■ Kūrėjas: Cranky Pants Games | Leidėjas: THQ | Data: 2005-09-30 | Žanras: siaubo

Piktieji numirėliai... Prieš gerą dešimtmetį vien mintis apie prisikėlusius lavonus sukeldavo šiurpulius ir didelį norą su jais susidurti ekrane. Kino pramonė iki tol jau buvo regėjusi ne vieną filmą šia tema, o užtikrintą lūžį video žaidimuose padarė įžymiosios serijos Resident Evil pirmoji dalis. Tuomet visos pamėklės kūrinyje atrodė daug tikroviškiau nei iki tol, o tai ir davė pradą siaubo išlikimo žanrui, daugybei tęsinių, naujų serijų bei, žinoma, geresnių ar blogesnių klonų.

Žygis

Filmų „Pikti Numirėliai" serija savo metu sulaukė didelio gerbėjų būrio, kuris, matyt, liko ištikimas iki šiol, nes žaidimus kūrėjai „pila" vieną po kito, nors filmo tęsiniu nė kvepėti nekvepia. Pirmoji bei antroji filmo dalis taikėsi tiesiai į siaubo žanro gerbėjų auditoriją ir sėkmingai ją „užkabino". Serijoje buvo visko, ko tuo metu reikėjo žmonėms ir kas juos tada labiausiai gąsdino: tamsi ir kraupi spalvų paletė, paranoją varantys purvini garsai, uždaros, šizofrenija dvelkiančios aplinkos bei paslaptinga, krauju parašyta Mirusiųjų Knyga, filmo herojams metanti neregėtus, žiaurius (arba tiesiog neregėtai žiaurius) iššūkius. Prie kūrinio sėkmės smarkiai prisidėjo ir, be abejonės, aplodismentų nusipelno pagrindinį vaidmenį atliekantis aktorius Bruce Campbell, suteikiantis serijai gyvumo ir puikiai atspindintis sarkastišką kūrinio atmosferą. Trečioji dalis netikėtai atsivėrė didelėmis erdvėmis, masinėmis scenomis. Palyginus su pirmosiomis, ji buvo kur kas lengviau žiūrima, ne tokia baisi, prisotinta daugiau humoro. Bet kuriuo atveju „Piktųjų Numirėlių" serija pastebėta kino istorijoje ir kūrėjams sėkmingai pavyko suformuoti savotišką kultą.

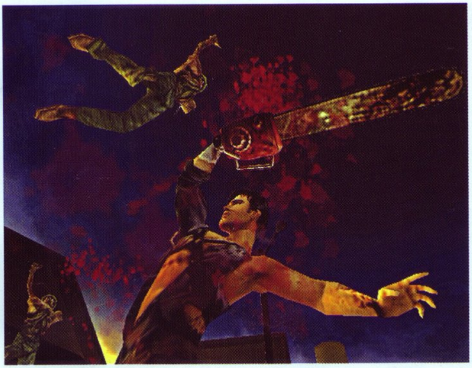
Gerbėjai — džiūgaukite! Ešas grįžta! Tik ne į kino ekranus (tikrų gerbėjų tai ir neturėtų stebinti), o į žaidimus. Po prastų ankstesnių šios serijos žaidimų pasirodymų, beliko viltingai laukti naujosios dalies ir stipriai tikėti jos prierašu „Atgimimas"...

Istorija savo paprastumu iškart ima kelti abejingumą. Tarp kitko, žaidimas nėra sukurtas pagal kurią nors konkrečią filmo dalį. Jame tiesiog sutiksite matytų veikėjų, kūrinys remiasi bendru serijos idėjiniu pagrindu, stengiamasi atkurti panašią atmosferą. Taigi... Ešas ir

Semas leidžiasi į kelionę, kurios tikslas — sustabdyti piktąjį daktarą Reinhartą. Šis, pasičiupęs Mirusiųjų Knygą, tikisi prikelti numirėlių armiją ir užkariauti pasaulį ar bent jau šiaip kažką pikto su ta armija pridirbti. Negana to, dar turėsite ir „princesę" išgelbėti — Seli Bowline. Ši turi daktaro Noubio dienoraštį, kuris yra itin reikalingas daiktas, kad sustabdytumėte tą blogio sėklą Reinhartą. Tiesiog pasaka prieš miegą, kurios siužetas vargu ar galėtų būti dar labiau nuvalkiotas.

Tačiau pradėję žaisti jūs suprasite, jog siužetas šiame kūrinyje užima vieną iš paskutinių vietų pagal svarbą. Kūrėjai jus stengėsi nukelti tiesiai į veiksmo sūkurį ir jiems tai iš esmės pavyko. Ilgai galvos nesukdami ir negūžčiodami pečiais, patrauksite į kautynių kupiną nuotykį šiurpiose vietovėse: beprotnamyje, prieplaukoje, pelkėje ar net mistinėje paralelinėje visatoje. Pridėkime milžinišką šutvę skeletų, zombių bei kitų pamėklių ir tai įsivaizdavę jau galite susidaryti ganėtinai išsamų viso žaidimo vaizdą.

Filmo gerbėjų fizionomijas iš karto nutvieks maniakiškos šypsenos, kai jie išvys pagrindinę Ešo ginklų kombinaciją — dvivamzdį šautuvą ir benzininį pjūklą, be kurių nebuvo apsieita ir filmuose. Kovos sistema



pakankamai įvairi ir patogi, kad neimtumėte žiovauti, o foteliuose bei sofose jus prikabintus laikys puikiai įgyvendinti baigiamieji judesiai, kuriuos galėsite atlikti išsekinę priešus. Žinoma, negali juk viskas būti taip gerai, o tokį savotišką skepticizmą žaidimas ir pateisina kiek įsibėgėjęs. Jame atsiranda galingesnių ginklų (pavyzdžiui ugniasvaidis) ir disbalanso dėka nebelieka prasmės naudotis smagiuoju pjūklu ir šautuvo duetu. Negana to, naujosios susidorojimo priemonės savo efektyvumu visiškai užgožia priešų pavojų, visą kraupumą. Pradedate monotoniškai naikinti juos vieną po kito, pajuntate iššūkio stygių. Kamera ir valdymas daugiau mažiau paklus jūsų valiai, bet atradę savo mėgstamą puolimo būdą, jo jokiu būdu neapleisite ir su didžiausiomis pabaisomis susidorosite keliais mygtukų spustelėjimais.

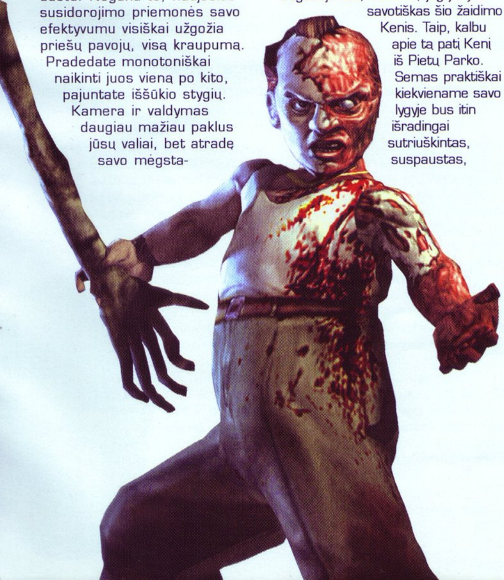
Derėtų nepamiršti ir antro veikėjo — Semo. Jis, be abejonės, nublanks šalia visų geidžiamo Ešo, tačiau tą kūrėjai ir buvo numatę, tad jį paliko tik kaip antrojo plano veikėją. Jo ginklų arsenalas ne toks įspūdingas, nors, kita vertus, jūs vis tiek galėsite pasielgti žiauriai ir nukirsti priešų galvas. Semas geba sužavėti ne tiek savo kovotojo sugebėjimais, kiek tuo, jog jis yra savotiškas šio žaidimo Kenis. Taip, kalbu apie tą patį Kenį iš Pietų Parko. Semas praktiškai kiekviename savo lygyje bus itin išradingai sutriuškintas, suspaustas, sunaikintas ar sudraskytas. Nežinau, kiek čia matote pramogos, tačiau vargšas Semas daugiau nelabai ką turi pasiūlyti.

Visai žaidimo išorei kūrėjai suteikė šiek tiek animacinį filmą primenančią spalvų paletę. Taip, matyt, bandoma pateisinti jo atitrūkimą nuo realybės. Taip buvo gudriai išsisukta nuo priekabių dėl neatitikimų lyginant su filmu. Galų gale tai pakeičia žaidimo statusą nuo šlykščiai iki smagiai žiauraus. Visi tie momentai, kai kaposite bei sprogdinsite priešus į gabalus įvairiausiais ginklais, neatrodys tokie slegiantys ar atstumiantys.

Viena didžiausių kūrėjų dovanų filmo gerbėjams — nuostabus įgarsinimas. Ir ne kieno kito, o paties Briuso Kempbelo bei Tedo Raimio. Ši porelė šmaikščiai komentuos vos ne kiekvieną žaidime esantį poligoną ir tai viena iš tų kelių priežasčių, dėl kurių žaidimą galite įsimylėti.

Bet ir čia kūrėjai nesustoja lepindami gerbėjų. Viso žaidimo metu jie turės progą atrasti ne taip jau giliai paslėptų 20 taip vadinamųjų bonusų, kurie atvers priėjimą prie įvairių interviu bei kitų su filmų serija susijusių gėrybių.

Gaila, kad savo trukme Regeneration neprilygsta eiliniams veiksmo kūriniams. Jį pabaigti jums prireiks 7–8 valandų. Kita vertus, tas valandas vien dėl puikaus humoro praleisite puikiai, tad ne kam kitam, o žaidėjui lieka spręsti, ar šis kūrinys atitinka jo užgaidas bei poreikius.



SIUŽETAS 55
Nuvalkiotas ir neįspūdingas. Jo akivaizdžiai nebuvo norima akcentuoti.

GARSAS 75
Nors garso efektai ir prasti, tą trūkumą gausiai kompensuoja šmaikštus įgarsinimas.

MUZIKA 65
Jūs tikrai atskirai nepirksite šio žaidimo garso takelio.

GRAFIKA 68
Keista. Vieni lygiai atrodo itin gerai, o kitiems akivaizdžiai kažko trūksta.

VALDYMAS 70
Kombinacijas atlikti patogu ir smagu, bet žaidimas vėliau priverčia jų nebenaudoti.

IŠVADA
Nesustojančio veiksmo užtaisas, kuriame subtilumo įžvelgsite nebent humore. Visa kita ganėtinai paprasta, o dėl veiksmo gausos žaidimas nėra itin baisus. Lengvas kąsnis žaidėjui, jei jis nenori ko nors sudėtingesnio.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS

VA REITINGAS 70

Medal of Honor: European Assault

SUGRĮŽIMAS Į EUROPĄ

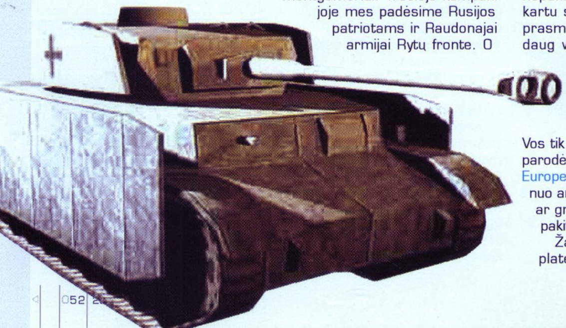
Kūrėjas: Electronic Arts | **Leidėjas:** Electronic Arts | **Data:** 2005-06-17 | **Žanras:** FPS

European Assault — jau trečias Medal of Honor pasirodymas šių laikų konsolėse. Po prieštaringai sutiktos ir dalį žaidėjų nuvylusios Rising Sun dalies buvo tikėtasi, kad serija imsis rimtų reformų. Tačiau žaidimas mažai pakitęs. Viena iš didesnių naujovių yra ta, kad lygiai žaidime tapo platesni bei suteikiama savotiška laisvė vykdant misijas.

ID

Žaidime mums tenka amerikiečių pareigūno William'o Holt'o vaidmuo. Kartu su juo nukeliausime į keturias skirtingas pasaulio vietas bei įvykdysime iš viso 11 skirtingų misijų. Žaidimas pradžioje nukels ir leis sudalyvauti garsiame St. Nazaire reide. Vėliau nukeliausime į Šiaurės Afriką, kur padėsime generolui Montgomeriui. Trečioje kampanijoje mes padėsime Rusijos patriotams ir Raudonajai armijai Rytų fronte. O ketvirtoji, paskutinioji, kampanija grąžins mus į amerikiečių armijos gretas.

Vos įsijungus European Assault, mane iškart apėmė džiaugsmas. Įspūdingas meniu, nepakartojamas pristatymas kartu su vienu iš karo dalyvių prasmingu monologu išties teikė daug vilčių. Galbūt EA suprato, rimtai ėmėsi stiprių reformų ir neleis merdėti tokiai dar nuo PS One laikų nuostabiai serijai. Tačiau aš klydau. Vos tik pradėjau žaisti, žaidimas parodė visą savo gražumą. European Assault visiškai nepakito nuo ankstesniųjų dalių variklio ar grafikos atžvilgiu. Visi pakitimai įvyko tik „geimplėjuje". Žaidimas nuo šiol siūlo platesnius bei judesio laisvę suteikiančius lygius. Kiekvieną lygį nebūtinai galima pereiti pasirenkant vieną taktiką. Pavyzdžiui, kartais gali nepavykti susprogdinti kelią užstojusio tanko, jei neturėsime Bazukos, tačiau mes galime pasirinkti antrą maršrutą ir apeiti kliūtį nenaudojant savo amunicijos. Tokia judesių bei taktikos įvairovė suteikia naujų spalvų žaidimui, tačiau didesnė lygių erdvė suteikia vieną ar tik keletą galimybių jį įveikti ir tai neįtakoja siužeto, kas



išties liūdna. Juk kare nieko negali prognozuoti, ateitį nulemiame patys savo veiksmais.

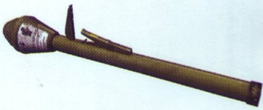
Viena iš naujovių yra ir Adrenalino režimas. Naikindami priešus mes krauname Adrenalino stulpelį, o jį užpildę galime paleisti adrenalino bangą. Ją paleidus, kuriam laikui mums suteikiamas nepažeidžiamumas bei neribojamas amunicijos kiekis. Adrenalino režimas išties naudingas, kai mus užpuola dideli priešų būriai. Savo būrio valdymas — dar viena serijos naujovė. Mums leidžiama vadovauti trims savo būrio draugams. Galime liepti jiems ištirti priekyje esančias teritorijas ar liepti grįžti atgal. Tačiau savo būrio draugus verta saugoti, kadangi jie taip pat turi savo gyvybės stulpelį. Jei jie susižeidė, galime prie jų priėję pagydyti.

Štai ir visos naujovės trečioje konsolės versijoje. Visa kita, kas buvo nuo pirmų dalių, išliko ir iki dabar. Tokios pat kvailos „nueik ten, susprogdink tą" užduotys, kurios, atrodo, neturi jokios priežasties ar preteksto jų siekti. Visos kovos su priešais taipogi išliko tokios pat technologiškai pasenusios, monotoniškos bei neįdomios. Priešai protingesni irgi netapo. Dažnai priešus, pasislėpusius už įvairių sienų ar dėžių, galima tiesiog aptikti iš užnugario, bet jie toliau vaidins, kad slapstosi už dėžių ir tykoja priekyje mūsų, nors mes seniai stovime už jų nugaros.

European Assault dalyje išliko visi ginklai. Turime galimybę pašaudyti tiek M1 Garand, MP 40, Thompson, raketsvaidžio ir kitų puikiai techniškai atkurtų bei patogių ginklų. Žaidimas išties neilgas, patyrę žaidėjai pajėgs jį įveikti per 6 valandas, o tai tikrai trumpas laikas. Ir tos šešios žaidimo valandos bus niūrokos, nevers prisiminti žaidimo ar jį dar kartą žaisti. European Assault taipogi nesiūlo jokio multiplayer režimo, o tai liūdina. Sužaidus žaidimą jį tiesiog teks padėti į šoną ir palikti užmarštyje.

Žaidimo grafika tragiška. Ji nė velnio nepakito nuo Frontline dalies, o kartais atrodo, kad žaidžiame seną PS One MOH'ą. Tekstūros blankios. Animacija siaubinga, veikėjai juda nesklandžiai, tarsi sukaustyti. Specialieji efektai atrodo tarsi sename PSOne. Žaidime skambanti karo muzika puiki. Verčia suvokti, kad vyksta tikras karas. Garsai realistiški: tiek ginklų šūviai, tiek sprogimai skamba neblogai.

European Assault — dar vienas nevykęs mėginimas pajudinti konsolės versiją į priekį. Žaidimas išlaikė tokį pat pasenusį lygį kaip ir anksčiau. Žvelgiant iš technologiškai tobulėjančio žaidimų pasaulio, European Assault — vienas žingsnis atgal. Žaidimo kūrėjams išties vertėtų keisti konsolės versiją nuo pamatų.



SIUŽETAS	**60**
Žaidimo ištraukos įspūdingesnės nei žaidimo metu vykstantis veiksmas.	
GARSAS	**80**
Realūs garsai.	
MUZIKA	**90**
Nuostabios karo giesmės.	
GRAFIKA	**50**
Žingsnis atgal.	
VALDYMAS	**70**
Elementarus.	
IŠVADA	
Ypatingų pakeitimų reikalaujanti serija.	
SUDĖTINGUMAS	**VA REITINGAS**
LENGVAS	**70**

Heart of Darkness

AR BIJAI SAVO ŠEŠĖLIO?

Kūrėjas: Amazing Studios | **Leidėjas:** Interplay | **Data:** 1998-07-15 | **Žanras:** platforminis veiksmo

Šį kartą grįšime prie seniai pamiršto, bet pamėgto platforminio veiksmo žanro žaidimo Heart Of Darkness. Turbūt dauguma net nėra girdėję apie šį žaidimą, bet užtikrinu — sužaisti nors vieną kartą gyvenime jį verta.

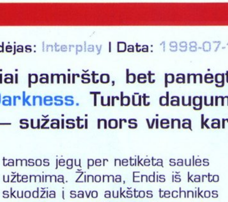
Heart of Darkness, žinoma, galima palyginti su jo konkurentu Odd World. Šių žaidimų koncepcija yra visiškai tokia pati, bet jie yra pakankamai skirtingi. Tie, kurie bandė žaisti Odd World, žino, kokie ten sudėtingi lygiai, todėl jei norit išbandyti tokio žanro žaidimą, geriau pradėti nuo Heart Of Darkness, nes jis yra šiek tiek lengvesnis už Odd World. Taip pat jame labiau akcentuojamas pats veiksmas, ne tik galvosūkių sprendimas.

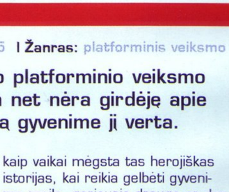
BLOGIO ĮSIVERŽIMAS

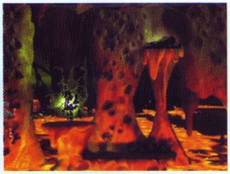
Heart of Darkness istorija mus įkelia į berniuko Endžio kailį saulėtą ir šviesų pavasarį. Endis tipiškas klasės padauža, kurio nemėgsta mokytojai ir bando jį visaip nubausti, bet jis kas kartą išsisuka. Endžio geriausias draugas yra šuo, vardu Viskis (Whisky), kuris yra pagrobiamas tamsos jėgų per netikėtą saulės užtemimą. Žinoma, Endis iš karto skuodžia į savo aukštos technikos namelį ant medžio, pasiima viską, ko gali prireikti kelionei, ir, žinoma, savo blasterį su šalmu, kad susidorotų su tais, kas jam pastos kelią gelbstint savo geriausią draugą.

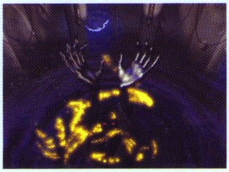
ŽAIDIMO ASMENYBĖS SUSIDVEJINIMAS

Istorija labai graži ir kuo puikiausiai matosi, kad žaidimas skirtas jaunesnei auditorijai. Juk žinome, kaip vaikai mėgsta tas herojiškas istorijas, kai reikia gelbėti gyvenimo meilę, geriausią draugą ar dar ką nors. Žaidimas nestokoja ir humoro, čia susitiksite sparnuotų draugų Viciuos ir Amigo, kurie išties jums pagalbos ranką būtent tada, kai reikės. Bet kitoje svarstyklių pusėje guli tona vaikų košmarų, kurie dabar vaizduojami šiame žaidime. Ir galvosūkių sudėtingumo lygis yra per aukštas vaikams, nors išspręsti juos įmanoma, bet tam tiesiog neužtektų kantrybės. Išvada —









kiekvienas žaidėjas ras ne kažką savo, o atvirkščiai, kažką svetimo. Kai kam gali pasirodyti, kad galvosūkiai kaip tik tokie, kokie ir turi būti, bet vaikiškas siužetas juos atbaidys taip pat, kaip vaikus siaubingi monstrai žaidime.

PASAKOS ŠALIS, PAGLEMŽTA ŠEŠĖLIO

Iš viso yra 8 lygiai, iš kurių kiekvienas skirtingas ir siūlo skirtingus iššūkius. Jų pavadinimai jau gali šį bei tą pasakyti apie juos: Canyon of Death, Swamp Lands, Magic Lake, Spice Island, River Of Fire, Caverns of Doom, Into the Lair ir Heart Of Darkness. Kiekvienas lygis yra puikiai sudarytas ir netgi lygių fonai yra tarsi gyvi, visur kažkas vyksta, juda, skraido, plaukioja ir t. t.

Bet visuose lygiuose reikia saugotis didžiausio priešo, kuris gali užklupti labai netikėtai. Jeigu kalbėsime apie šį priešą, tai jį galima nusakyti vienu žodžiu — Šešėlis. Bet šio šešėlio yra keletas rūšių, kurias sutiksite šiuose lygiuose. Taigi saugotis reikia pačių šešėlių, kurie gali jus numušti į bedugnę, šešėlinių pabaisų, kurios bėgioja grupėmis arba slepiasi po vieną kur nors kamputyje, kur galėtų jus netikėtai suėsti ir, žinoma, saugokitės skraidančių pabaisų, kurios spjaudosi ugnimi. Dar yra keletas ne šešėlių grupės priešų, bet kartais jie jums pravers kovoje su pačiais šešėliais. Tiesiog reikės gerai pamąstyti, kaip tai padaryti.

GRAFIKA, MUZIKA IR VALDYMAS

Heart of Darkness grafika yra labai gera kaip platforminio veiksmo žanro žaidimui, kur tiesiog bėgioji iš kairės į dešinę arba aukštyn žemyn. 3D grafikos šedevro tikrai nepamatysite, bet Endžio, pabaisų ir kitų padarų žaidime modeliai yra pakankamai gerai detalizuoti ir didelis dėmesys buvo skirtas svarbiausiam žaidimo aspektui — šešėliams (ne priešams, o patiems šešėliams); kiekviename lygyje pamatysite, kaip išsiskirs įvairūs šešėliai, o kai kurie iš jų net bus galvosūkių sprendimo būdai. Video filmukai taip pat yra pakankamai gražūs, nors mačiau ir gražesnių, bet sužaidus žaidimą siūloma peržiūrėti visų filmukų su specialiais akiniais 3D vaizdą, to dar nemačiau niekur. Taip pat labai originaliai sukurtas meniu, kur galima pradėti naują žaidimą, peržiūrėti filmukus, užkrauti naują žaidimą. Įdomiausia tai, kad pasirinkę vieną iš šių veiksmų viską matysite Endžio akimis ir vaikščiosite jo medžio namelyje nuo vieno daikto prie kito.

Muzikai priekaištų iš viso neturiu, ji tiesiog puiki, per visą žaidimą nė karto neatsibodo jos klausytis, nes kiekvienas lygis turi savo garso takelį. Garso efektai nėra nuostabūs, bet jokių nesklandumų nepastebėta, todėl yra geri. Įgarsinimas irgi puikus, su intonacijomis, nuotaikomis, visi turi savo balsą ir kalbėjimo manierą.

VERDIKTAS

Galiu tik pasakyti, kad platforminiam žanrui tai yra vienas geriausių mano matytų darbų. Ir nors žaidimas turi šizofrenijos efektą, jį sužaisti tikrai verta, nebent esate dar mažas ir bijote miegoti tamsoje. O tie jauni žaidėjai, kurie išdrįs sužaisti šį žaidimą, galės atsiskaityti su blogiu už visus susapnuotus košmarus.

PIRMAS ĮSPŪDIS 89
Gavau tai, ko tikėjausi.

SIUŽETAS 75
Vaikiškas, bet argi nebūna kartais gera grįžti į vaikystę?

GARSAS 90
Viskas beveik tobula, bet kažko trūko.

GRAFIKA 76
Jeigu kas nors sukurtų tokį žaidimą 3D.

VALDYMAS 95
Tokiam žaidimui blogo valdymo sukurti neįmanoma.

MUZIKA 99
Be priekaištų.

IŠVADA
Žaidimas skirtas nežinia kokiai auditorijai, todėl jį išbandyti turi visi.

SUDĖTINGUMAS
LENGVAS
NORMALUS
SUDĖTINGAS

VA REITINGAS 84

Gray Fox

LEGENDINĖS STRATEGIJOS NINTENDO DS KONSOLEI

Kompanija *Strategy First* nutarė perkelti į kišeninę *Nintendo* konsolę savo legendines strategines frančizes *Jagged Alliance 2* ir *Disciples 2: Dark Prophecy*. Pirmi vaizdeliai palieka labai didelį įspūdį daugeliui spaudos atstovų, taip pat kaip ir kitos kompanijos *Ubisoft* noras perkelti šiai konsolei savo garsų strateginį serialą *Heroes of Might and Magic*.

GYVŲ NUMIRĖLIŲ KELIAS

Visų zombių mėgėjų džiaugsmui leidėjų kompanija *Groove Games* ir *Universal Studios Consumer Products Group* anonsavo *Land of the Dead: Road to Village Green* — pirmojo asmens šaudyklę neseniai pasirodžiusio siaubo filmo *Land of the Dead* motyvais. Žaidimą kuria *Digital Extremes Studio* ir *Brainbox Games*.

Road to Village Green žaidime žaidėjų laukia pavojinga kelionė iki miestelio *Fiddler's Green* —

paskutinio žūstančios civilizacijos bastiono ir paskutinio šanso išsigelbėti. Šiame mirtiname pasivaikščiojime žaidėjai galės pasitikėti tik savo refleksais ir ginklų arsenalu — žadami kastuvai, beisbolo lazdos, M-16 ir snaiperių šautuvai. Projektas rengiamas Unreal variklluko pagrindu *Xbox* ir *PC* platformoms, jo pasirodymas įvyks jau spalio mėnesį.

NINTENDOGS MUŠA REKORDUS JAV

Vienas iš nedaugelio žaidimų, dėl kurių verta įsigyti *Nintendo DS*, yra labai šaunus kišeninio šuniuko simuliatorius *Nintendogs*. Šis žaidimas tiesiog nunešė japonams stogus, o štai JAV per pirmąją savaitę buvo parduotas 250000 egzempliorių tiražu. Daugelis teigia, kad šis rezultatas galėtų būti dar didesnis, jeigu į parduotuves būtų atvežta daugiau žaidimo kartridžų. Mes tikimės, kad ponai iš *Nintendo* jau dirba su *Nintendo Cats* arba *Nintendo Elephants*. Arba su kažkuo panašiu :).

KALĖDOS BE LINKO

Japonų kompanija *Nintendo* parengė labai nemalonią staigmeną populiarios frančizės *The Legend of Zelda* gerbėjams. Vienas geriausių praėjusios parodos *E3* projektų, naujas žaidimas apie aštriaausio Linko nuotykius — *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (kuriamas ekskliuzyviai *GameCube* platformai) nebus „sprogstančių" Kalėdinių pardavimų dalyviu, o pasirodys tik naujų metų antrajame ketvirtyje. Savo „paaiškiname" pranešime spaudai *Nintendo of America* prezidentė Perrin Kaplan komentuoja šį sprendimą kūrėjų komandos noru turėti daugiau laiko naujam žaidimo turiniui pridėti bei pagerinti bendrą galutinio projekto kokybę. Kad pakeltų susierzinusių fanų nuotaiką, leidėjas primena: nors Zelda ir užlaikoma, Kalėdoms jų lauks ištisa aibė kitų gerų žaidimų: *Mario Smash Football, Battalion Wars, Fire Emblem: Path of Radiance* ir .

Rebelstar: Tactical Command

PROTINGA KOVA SU ATEIVIAIS

Kūrėjas: **Codo Games** | Leidėjas: **Namco** | Data: **2005-09-06** | Žanras: **strategija**

- **Esate proto bokštas?**
- **Randate priekaištų žaidimams dėl jų bukumo ir tuščio blizgesio?**
- **Nemėgstate greitai maigyti mygtukų?**
- **Domitės fantastine literatūra?**
- **Pripažįstate šachmatus kaip įdomų stalo žaidimą?**

Jei pritartumėte bent vienam iš teiginių, iš karto *Rebelstar* turėtų atsirasti jums rekomenduojamų žaidimų sąraše. Jei pritariate trims teiginiams ir daugiau, jūs jau neabejotinai turite šį žaidimą ir jį dievinate. Aš ne Nostradamusas. Ne būrėjas ir ne aiškiaregys. Bet jeigu kalbu netiesą, būtinai turėtumėte pasitaisyti ir vadovautis tomis spėlionėmis. Juk jums nuo to tik geriau... ;).

Taktinės strategijos žanras nėra svetimas GBA žaidėjams. Jis net labai populiarus ir kiekvienas naujas kūrinys būna sutinkamas išskėstomis rankomis. O ir kokybiškų žaidimų trūkumu nederėtų skųstis, nes vien jau tokie pavadinimai, kaip mūsų žurnale anksčiau jau aprašytas Fire Emblem ar visų nekantriai lauktas *Final Fantasy Tactics*, kalba patys už save. O kadangi prašnekom apie pavadinimus, tai prie Rebelstar: Tactical Command savo prakaitą liejo ta pati kompanija, kuri sukūrė legendinį X-Com asmeniniams kompiuteriams. Tuo tarpu Rebelstar pavadinimas iki šiol nėra niekur nuskambėjęs — tai visiškai šviežias projektas, kurtas GBA konsolei. Dėl to galima tik pasidžiaugti, nes kaip dažniausiai ir būna, toks koncentruotas darbas su viena versija atneša kur kas kokybiškesnį produktą.

Scenarijus pagal savo koncepciją yra išties panašus į X-Com — istorija vėl plėtosis tarpgalaktiniais mastais, o žmonių rasė konfliktuos su ateiviais iš kitų planetų. Bet tai toli gražu nėra blogai, tai savotiška kūrėjų vizitinė kortelė, kertė, kurioje jie specializuojasi ir tai jiems puikiai pavyksta. Ir kad neliktų abejonių — tai tikrai niekieno kopija. Nors siužetas nėra pribloškiančiai originalus, jis puikiai atlieka savo paskirtį ir sugeba žaidėją sudominti savo nostalgišku dvelksmu.

2117-ieji metai. Jau praėjo visas septyniasdešimtmetis, kaip žmonės kenčia ateivių Arelianų priespaudą. Šie iš pat pradžių lyg ir atnešė taiką bei ramybę į karų nusiaubtą bei ekonomiškai nustekentą planetą. Bet vėliau, pasitelkę į pagalbą reptilijų ateivių rasę Zornus, atlikusius smogikų vaidmenį, Arelianai pavergė visą žmoniją. Kūdikiams iš karto po gimimo įstatoma mikroschema, kuri, sulaukus trisdešimties, besąlygiškai priverčia paklusti ateiviams. Jūs atstovausite sukilėliams. Pagrindinio vaidmens istorijoje imasi perspektyvus jaunuolis Jorelis, jiems ir ėmęs vadovauti. Greitai

kyla jo rangas, jis įgauna žmonių pasitikėjimą. Surinkę armiją, jūs galėsite mesti Arelianams iššūkį ir stoti į kovą dėl planetos likimo.

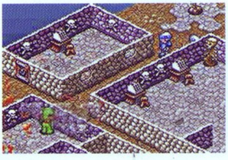
Žaidimo procesas praktiškai tradicinis, tik su savais niuansais. Taktinės strategijos gerbėjams nebus sunku priprasti prie „geimplėjaus". Ėjimas po ėjimo judėsite pakaitomis su savo priešininku. Prieš kiekvieną ėjimą gausite tam tikrą veiksmo taškų sumą. Juos leisite visiems atliekamiems veiksmams: judėjimui, atakoms, ginklų užtaisymui ar bet kurių turimų daiktų, galių panaudojimui — iki pačių mažiausių smulkmenų, pavyzdžiui, apsisukimas vietoje. Čia jau ir atsiveria taktinė žaidimo įvairovė, nes privalėsite gerai apskaičiuoti ir kuo naudingiau išleisti taip reikalingus taškus. „Niekai", — numosite ranka. Juk praktiškai identiškomis taisyklėmis gali pasigirti beveik kiekvienas taktinės strategijos žaidimas. „Niekai", — atsakyčiau lygiai taip pat, nes taškai čia imami už kiekvieną krustelėjimą, todėl viską apgalvoti bus daug sudėtingiau. Net galėsite palikti dalį taškų, kad jūsiškis karys pultų priešininko ėjimo metu, jei šis išlįstų priešais jus. Bet pats įdomumas prasideda tuomet, kai suprantate, jog kiekvienas jūsų ir priešo veikėjas turi ribotą regos lauką. Taigi nematysite visų figūrų lyg visažinis koks. Teks elgtis atsargiau, bet kada galėsite tikėtis nelaukto puolimo iš už medžio ar nugaros. Lygiai taip pat pergudrauti galėsite ir priešą, nes jam kūrėjai sudarė tokias pačias sąlygas. Regos lauko sistemos dėka kovos vietoje atsiranda daugybė vietų, kur galite ieškotis priedangos.

Jūsų kovotojai naudosis žemiškais ginklais: šautuvais, peiliais, granatomis ir pan. Nors tokie ginklai ir nekelia asociacijų su RPG žanru, tačiau, kaip dabar yra itin populiaru, šio žanro detalių žaidime neabejotinai aptiksite. Jūsų veikėjai tobulės — kaups patirties taškus, už kuriuos galėsite gerinti norimas jų savybes.

Misijos įdomios ir išradingos, o svarbiausia (su šia kliūtimi dažniausiai susiduria taktinės strategijos žanro atstovai) — nemonotoniškos. Ne visuomet teks paprasčiausiai sudoroti priešą. Prireiks ir nuo jo sėkmingai pabėgti ar atvirkščiai — netikėtai užpulti.

Be itin intriguojančios vieno žaidėjo kampanijos, galėsite sužaisti ir skirmish (atsitiktinių žemėlapių) režimą ar pasigalynėti su draugu, besikeičiant konsole čia pirmyn, čia atgal.

Iš tikro vienintelis dalykas, kuris užkliūna, tačiau kurio ir nesinori sureikšminti (būtent dėl tos priežasties nukėliau jį į patį galą), tai žaidimo grafika bei garsinis apipavidalinimas. Grafika, nors ir mielai primena animacinį filmą, atsilieka nuo kitų kūrinių. Tuo tarpu melodijos nesuteiks jums jokio estetinio malonumo, o garsus galima netgi tragiškais pavadinti. Galbūt taip kūrėjai stengėsi nukreipti jūsų dėmesio į nesvarbius dalykus, nes kovoms išties reikia susikoncentruoti. Gudručiai :). Geriausia ir būtų įtikėti šia teorija, nes visa kita sukurta kruopščiai, o žaidėjams siūlomas nostalgija bei naujovėmis dvelkiantis kūrinys, kurį sau galite taikyti pagal recenzijos viršuje pateiktą asmenybės testą ;).



Žygis

GARSAS **60**
Garso efektai dvelkia praeitimi, bet tai tikrai ne nostalgija.

MUZIKA **55**
Geriausia garso takelio funkcija - ji galima išjungti.

GRAFIKA **70**
Nors tikrai ne įspūdinga, tačiau vaizdas aiškus, o tai tik padeda žaisti.

VALDYMAS **85**
Žanro ekspertams priprasti prie valdymo bus tas pats, kas nusišvilpti.

SIUŽETAS **80**
Atmosfera, dvelkianti nostalgija. Vien jau dėl to jums net siužetas paliks gilų įspūdį.

Apgaulingai animacinį filmą primenantis žaidimas, skirtas toli gražu ne vaikams. Ne dėl nepriimtino turinio, o dėl intelektualaus „geimplėjaus". Protingiesiems metas vėl priversti savo smegenines kunkuliuoti!

IŠVADA
85

Atspėk žaidimus

Atspėk žaidimų pavadinimus iš ekrano paveikslėlių. Įrašyk juos į langelius, tada iš pažymėtų langelių sudaryk žodį ir įrašyk jį į kuponą gale. Burtų keliu išrinksime nugalėtoją, kuriam atiteks Logic 3 PS2 permatomas valdymo pultelis.

Praėjusio numerio nugalėtojas Vitalijus Achimovičius (Rokiškio r.). Jam atitenka *Logic 3* PS2 DVD distancinis pultelis.

The Incredible Hulk

Perėjimas

Simuliacija

Žaidimo pradžioje susipažinsi su pagrindiniais personažo judesiais ir galimybėmis. Paėmęs mašiną pabandyk nusviesti ją į šoną, bus smagu. Išbandęs savo galimybes, galėsi pasirinkti vieną iš trijų misijų.

Pirmoji misija bus šuolio misija, kurį parodoma scenos metu. Nubėgęs prie ikonos, paspausk reikiamą mygtuką ir pradėk misiją. Nuspaudęs šuolio mygtuką palauk, kol prisipildys mėlynos spalvos ikonos. Kuo ilgiau laikysi nuspaudęs šuolio mygtuką, tuo aukščiau pašoksi į orą. Surinkęs visas mėlynas ikonas, nušok žemyn ir pribėk prie žalios ikonos. Tai yra komiksų knyga.

Pasiėmęs pirmąją komiksų knygą, prieisi antrąją misiją, kurioje teks laipioti sienomis. Lipdamas siena į viršų turėsi surinkti visus reikiamus daiktus. Priėmęs prie sienos nuspausk pagriebimo mygtuką. Kitas tavo žingsnis, kurį turėsi atlikti, yra bėgimas siena. Kitaip nei kopiant, paprasčiausiai bėk. Užbėgęs ant pastato stogo, pasiimk raketų paleidimo įrenginį ir perlenk jį per pusę.

Turėdamas raketų paleidimo įrenginį, nusitaikyk ir nušauk tris sraigtasparnius, kurie bandys tave pagauti. Susprogdinęs visus sraigtasparnius, srities viduryje surasi antrąją komiksų knygą. Eidamas paskutinės misijos link, pasiimk transporto priemonę. Nusitaikęs į sraigtasparnį, paleisk į jį rankoje laikomą mašiną.

Kuo ilgiau laikysi nuspaustą metimo mygtuką, tuo toliau numesi sviedžiamą daiktą. Atlikęs galingiausią metimą, išvysi tolimesnius nurodymus. Atlikęs nurodymus, surasi dar vieną komiksų knygą. Ir vėl srities viduryje pasiėmęs knygą pasiimk ir mašiną. Perplėšęs mašiną per pusę, turėsi du metalo gabalus. Nešdamas metalo gabalus, pakeliui sumušk bejėgius ir niekingus žmones. Treniruočių sritį paliksi išeidamas pro tunelį, esantį lygio gale.

APSUPTAS

Tavo personažas atsidurs srityje, kurioje bus daug kareivių. Pasinaudodamas bėgimo galimybe bėk per kareivius, tokiu būdu gausi ir atsitrenkimo taškų. Nužudęs visus aplink esančius kareivius, pereik į kitą teritoriją ir sužaisk boulingą su daug karininkų. Nužudęs kareivius susidursi su tanku.

Pasiėmęs šalia esančią mašiną, susikurk sau metalo gabalų ir prieik prie tanko. Panaudodamas stiprią ataką, sunaikink tanką. Sunaikinęs ir antrą tanką, nusviesk mašiną į virš tavęs skraidantį sraigtasparnį. Netrukus tave apsups gausybė kareivių ir jų tankų. Kareiviai bus apsiginklavę raketų paleidimo įrenginiais. Perbėgęs sritį pažiūrėk sceną.

Keliaudamas ant kalno nužudyk kelyje pasitaikiusius priešininkus. Nužudęs nemažai priešininkų išvysi sceną.

MIESTAS

Bažnyčios lauke tu atgaivinsi žvėrį, tūnantį tavo personaže. Netoliese pastebėsi šuolio žymę, nuo jos netoli ir artimiausias miestas. Nusileidęs ant žemės išvysi sceną. Atsidūręs ant pastato viršaus išvysi klausimą. Kitas tavo tikslas bus sunaikinti policijos būstinę.

Eidamas žalio taško, esančio tavo žemėlapyje, link, pasieksi policijos būstinę. Sunaikinęs policijos automobilius ir nužudęs kelis pareigūnus, prieisi prie pačios būstinės. Po šių veiksmų misija pasibaigs. Perėjęs kelis tiltus pasieksi kitą misiją. Sutikęs atlikti apšvietimo misiją, turėsi sunaikinti tris elektrines.

Už kampo rasi pirmąją elektrinę, kuri bus beveik neapsaugota. Nužudęs kelis policininkus pasieksi reaktorių, kuris po kelių tavo smūgių susprogs. Sunaikinęs reaktorių, nubėk prie kito raudono taško, esančio tavo žemėlapyje. Priėjęs tašką pastebėsi dar vieną reaktorių, kuris nėra gerai apsaugotas. Prasibrovęs pro policiją sunaikink reaktorių. Paskutinė elektrinė bus apsaugota elektrine tvora. Peršokęs tvorą sunaikink paskutinį reaktorių. Sunaikinęs visus reaktorius išvysi tolimesnę misiją.

Iššūkio misija reikalaus apibėgti visą miestą. Jei nori, gali šią misiją atlikti, tačiau netrukus tau prireiks atsidurti tam tikroje miesto vietoje, kurioje turėsi užlipti ant Division štabo būstinės stogo. Pasistenk išvengti transporto kamščių. Pasiekęs pastato stogą sunaikinsi baltus objektus ir pasieksi tikslą. Pasiėmęs daiktą, kuris bus netoli rodyklės, nueik į artimiausią šuolio žymę. Šiame lygyje galėsi atrakinti dar keletą šuolio žymių. Dauguma jų bus ant pastatų stogų. Jas atrakinsi atsistodamas ant jų.

Šioje žaidimo dalyje sužinosi daugiau apie *ERS* parodymus. Ekrano dešiniajame viršutiniame kampe atsiras naujas skaitiklis. Kaskart tau daužant įvairius daiktus, šis skaitiklis pasipildys. Skaitikliui prisipildžius, vyriausybė nuolat pasiųs keletą sraigtasparnių, kurie tave sunaikintų. Neišėjęs iš srities sunaikink aplink esančius daiktus ir įženk į miestą. Netrukus išvysi naują misiją.

Kitos misijos pavadinimas — saugok ir gink. Turėsi apginti biologinių eksperimentų centrą, kol pasibaigs duomenų persiuntimas. Tave užpuls tankai, kurie atakuos iš įvairių pusių, todėl nelauk, kol jie visi suvažiuos į vieną vietą, o pasigaminęs metalo gabalus, žemėlapio pagalba atakuok

tankus pirmiau, nei jie atvažiuos prie biologinių eksperimentų centro.

Apsaugojęs centrą, tu atrakinsi ugnies pardavimo misiją. Šioje misijoje turėsi atrasti kelis daiktus. Žemėlapyje pastebėsi raudonus taškus. Priėjęs prie pirmojo taško, pastebėsi, kad objektas apsaugotas didžiulio burbulo. *ERS* skaitiklis bus dingęs. Priėjęs prie kito artimiausio raudono taško, ant pastatų stogų sunaikink elektros generatorius. Netoli rasi šuolio žymę, kurios pagalba pasislėpsi slėptuvėje.

Nušok atgal į miestą, šiaurės rytinę miesto dalį, truputėlį daugiau į kairę pusę. Būdamas prie raudono taško, sunaikink tankus ir mašinas, prieik prie pastato. Atakuok pastatą, kol jis sugrius. Pastato viduje rasi daiktą, kurio tau labai reikia. Nuėjęs į bažnyčią įmesk rastąjį daiktą į bažnyčios aukų rinkimo aikštelę.

Grįžęs atgal į miestą, nueik prie žemėlapyje pažymėto raudono taško. Pakeliui pasiėmęs mašiną nusitaikyk į po apsiaustu esantį įrenginį. Šioje žaidimo dalyje pastebėsi, kad kartais galėsi nusviesti daiktus ten, kur pats negali patekti. Turėdamas paskutinį reikalingą daiktą grįžk į bažnyčią ir užbaik misiją padėdamas daiktą į reikiamą vietą.

ŠLYKŠTUMAS

Grįžęs atgal į štabo būstinę, galėsi pradėti naują Nemesis misiją. Užšokęs ant šuolio žymės, pasinaudok ja ir nušok prie atradimų laboratorijos. Šioje vietoje rasi mirusį hibridą — Šlykštumą. Šis priešininkas norės nužudyti tave, todėl scenai pasibaigus pasiruošk kovai su bosu.

Kovos pradžioje pasilenk ir bėgdamas prie jo pasiimk keletą statinių. Iššokęs į orą smūgiuok priešininkui į galvą. Po atakos atsitrauk. Kovos metu gali svaidyti daiktus į priešininką, tai nualins jį. Išvysi sceną, kurioje priešininkas paleis į tave degančias statines. Atsitraukęs nuo priešininko, stebėk, kur jis svies degančius daiktus, ir išvenk jų. Didžiulių statinių svaidymas į priešininką — geriausia ataka, kurią tu gali atlikti šioje kovoje.

Kovai pasibaigus, pažiūrėk sceną ir pasiruošk naujų judesių įsigijimui. Juos galėsi įsigyti pirkimo meniu.

NEDERLINGOS ŽEMĖS

Pakvailiojęs eik į nederlingas žemes. Stebėk dangų, nes jame išvysi kitą misiją. Nuėjęs prie žymės pasirink misiją, kurioje rašoma apie satelitų sunaikinimą. Nuskubėjęs prie labiausiai į rytinę pusę nutolusio satelito, pastato viršuje sutrypk jį. Trypk satelitą, kol jis sprogs. Toliau keliauk prie kito satelito. Priėjęs prie dviejų lėkščių išvysi sceną. Paskutinę lėkštę bus sunku pasiekti, jei norėsi išlikti nesužeistas. Pasipildęs gyvybių atsargas sunaikink ir paskutinę lėkštę.

Kitoje misijoje turėsi sunaikinti tris sunkvežimių konvojus. Sunkvežimių konvojai negali pasiekti savo tikslo, todėl turėsi veikti greitai. Pirmasis konvojus lengvai įveikiamas, nes vienas sunkvežimis yra saugomas kelių tankų. Panaudojęs ypatingąjį šuolį sunkvežimį pasieksi sunkiai nenukentėjęs. Kitame konvojuje turėsi sunaikinti du sunkvežimius. Paskutiniame konvojuje turėsi ir vėl sunaikinti du sunkvežimius, tačiau juos saugos didesnė palyda, todėl prieš veikdamas papildyk savo gyvybių atsargas.

Nederlingose žemėse, trečiojoje misijoje, turėsi surinkti nepaprastus Hulk'o daiktus ir grąžinti juos į bažnyčią. Misiją pradėk nubėgdamas prie apsaugos sienos. Perbėgęs po arka pasieksi apsaugos sritį. Ignoruodamas priešininkus pasiimk daiktus. Pasiėmęs įtaisą išbėk iš ten. Priešininkai bandys išmušti iš tavo rankų daiktą. Paprasčiausiai vėl pasiėmęs jį nubėk prie artimiausios šuolio žymės ir ignoruodamas aplink esančius priešininkus pasiimk pakeliui matomus gyvybių paketus.

HULK'O PROTOTIPAS

Grįžęs į sritį, kurioje susikovei su šlykštybe, sunaikink naująjį Hulk'o prototipą. Šis priešininkas galingiausias iš visų prieš tai sutiktų. Atakuodamas jis naudos dvigubus lazerius. Būk atsargus, nes viena tiksli ataka atims pusę tavo gyvybių. Pasiėmęs sunkvežimį ar automobilį, sviesk juos į priešininką. Netrukus jis iššoks į orą ir paleis radijo signalą, kuriuo į sceną pakvies paprastą Hulk'ą. Šios priešininko atakos gali išvengti sunaikindamas satelito lėkštes.

Jei tau nepavyksta įveikti šio priešininko, patariame sužinoti keletą naujų veiksmų. Jei Nemesis bus vos gyvas ir tu dar turėsi gyvybių, tada gali pereiti prie artimos kovos. Jei kovos metu tau liks labai mažai jėgų, pasišalink iš kovos lauko ir palauk, kol iš naujo prisipildys gyvybių skaitiklis. Norėdamas išvengti staigios mirties, saugokis Hulk'o prototipo ginklų arsenalo.

Nužudęs Hulk'o prototipą, bažnyčios slėptuvėje įgyk keletą naujų judesių. Toliau keliauk į miestą ir surask naują misiją.

VASARA MIESTE

Prieš nusileisdamas prie pagrindinės miesto šuolio žymės, nueik prie valdžios svarstomų problemų misijos žymės. Turėsi sunaikinti viršininko kovų prižiūrėtoją ir pasiimti jo atminties modulį. Aplink turėsi sunaikinti kaip įmanoma daugiau tankų. Pasiėmęs mašiną, sviesk ją į tanką. Šį veiksmą kartok, kol aplink tave nebeliks veikiančių tankų. Sunaikinęs prižiūrėtoją, pasuk į štabo būstinę ir užkopęs ant jos stogo žemėlapyje pastebėsi signalą. Nužudęs aplink esančius robotus keliauk toliau.

Kovojant su robotais, patogiausia vieta kovai yra ant žemės, nes pasiėmęs mašinas į rankas galėsi sviesti jas į robotus. Tai paprasčiausias būdas juos nugalėti. Jei reikės, aplink yra gyvybių paketų, kuriuos gali bet kurioje kovos vietoje pasiimti. Nužudęs robotus, užkilk ant pastato, ant kurio tavęs laukia viršininkas. Šis priešininkas didelis ir labai stiprus. Nenorėdamas nukentėti nuo tankų, lik ant stogo ir svaidyk visus aplink esančius daiktus į viršininką.

Priešininkui atsitraukus, paprastai nepaleisk jo, nes šokinėdamas nuo vieno namo stogo ant kito jis pasipildys savo gyvybių atsargas, todėl jam atsitraukiant ir toliau svaidyk įvairius daiktus tiesiai į priešininką. Greitai tavęs laukia dar viena kova parko centre. Parkas apsuptas Jungtinių Amerikos Valstijų kareivių, kurie nori tave nužudyti.

Iš pradžių pabėk nuo tankų. Nuėjęs į užkimštą transporto priemonėmis gatvę, pasiimk autobusą arba bet kokią kitą transporto priemonę. Viršininkui nusileidus ant žemės, sviesk į jį autobusą ir kartok šį veiksmą, kol priešininkas žus. Modulis labai trapus, todėl pasiėmęs jį būk itin atsargus. Norėdamas pabaigti misiją, pasinaudodamas šuolio žyme nušok prie pastato ir padėk modulį į reikiamą vietą.

Grįžęs atgal į miestą, turėsi atlikti naują misiją. Turėsi susigrąžinti skyriaus transporto priemonę, kuri turės būti nesugadinta. Norėdamas išjungti transporto priemonę, turėsi į ją sviesti daiktus. Kai virš transporto priemonės atsiras geltonas taškas, pasiimk ją. Pasinaudok ypatinguoju šuoliu ir sugrįžk į slėptuvę.

GAILESTIS

Grįžęs į dabar jau nebežinomą boso vietą, turėsi atlikti naują misiją. Elektrinėje turėsi surinkti Uraną 235. Pažiūrėjęs sceną pasiruošk susikauti su Gailesčiu. Tai pats keisčiausias bosas, nes ši priešininkė kovos metu dažnai atsiras visiškai priešingoje pusėje. Be to, ji turi ataką, kurios metu Hulk'o rankos susikaustys ir negalėsi kontratakuoti.

Priešininkę atakuok tik tada, kai ji ruošis paleisti burtus. Beveik neįmanoma į ją sviesti toksinių atliekų statinę, tačiau vis tiek pabandyk atlikti šią ataką. Pakilęs virš jos, smūgiuok kumščiais per jos galvą. Pagaliau pažiūrėjęs sceną bėgiok ratu, kad priešininkė nepataikytų į tave, kai pradės svaidyti toksinių atliekų statines. Nusviedęs į ją didžiulį stulpą, nedelsdamas sviesk ir keletą statinių. Po kelių sėkmingų atakų atimsi beveik pusę jos gyvybių.

Kovai pasibaigus grįžk į slėptuvę ir įsigyk naujų judesių. Po to keliauk į miestą.

MIESTO IŠVALYMAS

Atbėgęs į miestą, pradėk naują misiją. Šioje misijoje turėsi surinkti gama spindulių dujų dėžes ir paskandinti jas vandenyne. Pradėk misiją nubėgdamas prie nedidelio statinio.

Misijos prielaida labai paprasta. Paėmęs lukštą, panašų į vorą, nunešk jį prie vandenyno ir trenk jį į žemę. Paskandinęs lukštą, imkis kito, nes iš viso reikės paskandinti tris tokio tipo objektus. Saugokis raketų paleidimo įrenginių ir Hulk'ų. Jei būsi atsargus, ši misija nepridarys jokių bėdų.

Kitos misijos pavadinimas — paukštis delne. Tu turėsi ir vėl apsaugoti uraną 235, kurio dalį transportuos skrendantis sraigtasparnis. Taupydamas laiką pribėk prie sraigtasparnio ir pagriebk sunkvežimį. Persekiodamas sraigtasparnį, sviesk sunkvežimį į aplink skraidančius lėktuvus. Pasiekęs pastato stogą išvysi sceną. Šioje vietoje tavęs lauks keli Hulk'ai. Išvengęs arba nugalėjęs juos, persekiok sraigtasparnį ir numušk jį ant žemės. Uraną grąžink į artimiausią šuolio žymę.

UŽRAKINTAS

Kita misija bus boso kovos lauke. Nušokęs prie žymės sužinosi, kad turėsi apsaugoti daktarą Samsoną, kuris keliaus per

miestą. Misijoje turėsi sunaikinti kiekvieną daktarui trukdančią užtvarą. Pirmoji užtvara bus ant tilto, netoliese tavęs lauks du tankai. Sunaikinęs tankus, vieną iš jų pasiimk kartu su savimi.

Kitoje užtvaroje tavęs lauks tankai ir sraigtasparniai. Jei Samsonas pats prasibraus pro užtvarą, nesirūpink priešininkais, tik sek juos.

Po žaidimo išsaugojimo pasiruošk dar didesniems malonumams. Tavęs lauks ne tik tankai ir sraigtasparniai, bet ir raketų paleidimo įrenginiai. Pagaliau Samsonas sustos ir palauks, kol tu jam išvalysi kelią. Jei svaidysi automobilius, pridarysi priešininkams daug žalos. Po šios paskutinės užtvaros misija bus įvykdyta.

Kitoje misijoje turėsi įveikti tris pagrindinius karinės apsaugos komponentus. Keliaudamas pirmosios vietos link, pakeliui surink kaip įmanoma daugiau gyvybių paketų. Pažiūrėjęs sceną sudraskyk du didžiulius cilindrus ir nužudyk visus aplink esančius priešininkus. Keletas priešininkų po mirties paliks tau gyvybių paketus, todėl kovos metu nesirūpink reikalingomis gyvybėmis. Kovoje lengviausias būdas įveikti priešininkus — svaidyti priešininkų lavonus į dar gyvus priešininkus.

Antrasis misijos tikslas bus užpulti sektoriaus protinių gabumų pastatą. Pirmiausiai atakuok didžiuosius Hulk'us ir tik po to imkis mažesniųjų. Nors jie ir ne tokie stiprūs kaip buvęs bosas, nenuvertink jų. Svaidydamas autobusus ir paprastas mašinas į juos, netrukus įveiksi juos ir galėsi pradėti griauti pastatą. Kovoje su bosu tau pagelbės kritinė masė.

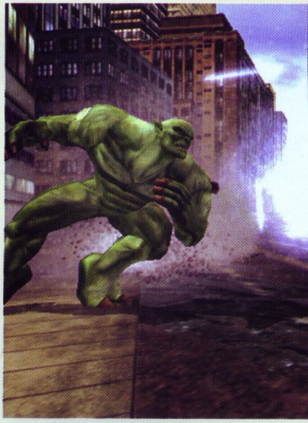
Trečiasis ir paskutinis misijos tikslas bus sunaikinti sektoriaus ginkluotę ir nužudyti visus srityje esančius Hulk'us.

Paskutinį misijos tikslą galėsi pradėti tik tada, kai mieste sukelsi chaosą. Keliaudamas per salą, susikauk su Hulk'ais. Bėgiodamas miesto gatvėmis, svaidyk į juos įvairias transporto priemones. Nors ir neatakuosi jų ginkluotės, tačiau tai bus ne itin bloga strategija. Kai įveiksi Hulk'us, pastatą sugriausi be jokio vargo.

GENEROLAS ROSS'AS

Norėdamas pradėti kitą misiją, būtinai įsigyk plaktuko mėtymo judesį. Apsilankęs kariuomenės bandymų laukuose, pasiimsi reikalingus daiktus ir sugrįši į slėptuvę. Nuėjęs prie majoro rezidencijos išvysi sceną. Generolas Ross'as — tikra rakštis užpakalyje, todėl tau ir reikėjo plaktuko mėtymo judesio, nes kitaip generolo neįveiktum.

Jis atakuos tave raketomis ir lazerių patrankomis. Bandydamas apsisaugoti nuo jo ginklų, svaidyk į jį kuo didesnes transporto priemones. Kovos metu saugokis ne tik priešininko, bet ir aplink esančių tankų. Priešininko amunicijai pasibaigus, galėsi mirtinai jį pribaigti svaidydamas į jį tankus, automobilius ir bet kokius kitus stambesnius daiktus.



PABĖGIMAS

Po trumpos scenos, laikas pradėti naują misiją. Nužudęs kelis raketomis apsiginklavusius priešininkus, prasibrauk pro duris. Priešininkus gali perplėšti pusiau. Nužudyk juoduosius Hulk'us atakuodamas juos kumščiais ir svaidydamas į juos daiktus.

Pasiekęs didžiulį kambarį, išvysi sceną. Šiame kambaryje turėsi nužudyti labai greitą Hulk'ą, kuris turės dvigubai daugiau nei įmanoma gyvybių. Misiją užbaigsi, kai kambaryje nebeliks gyvų priešininkų.

Kitos misijos pradžioje turėsi paspukti iš karinės bazės ir sugrįžti į bažnyčią niekieno nepersekiojamas. Pradėk misiją nužudydamas visus aplink esančius priešininkus. Pagriebęs automobilius sunaikink sraigtasparnius, pagriebęs sraigtasparnius sunaikink tankus, o pagriebęs tankus sutraiškyk kareivius. Viską sunaikinęs, savo kumščiais sunaikink jėgų lauką. Kitą jėgų lauką sunaikink didžiuliu akmeniu.

Atsidūręs lauke, nusitaikyk į sraigtasparnius ir sunaikink sviesdamas į juos tankus. Sunaikinęs sraigtasparnius, nuo raketų atakos gali pasislėpti už netoliese esančių akmenų. Paėmęs akmenis svaidyk juos į jėgų laukų įrenginius, nes turėsi sunaikinti du tokio tipo įrenginius, kad galėtum keliauti toliau. Kitoje srityje turėsi sunaikinti aukščiausios kokybės lėktuvus.

Sunaikinęs lėktuvus, bėk prie jėgų lauko. Kitoje lauko pusėje pastebėsi kelis užraktus. Vieną iš užraktų sunaikinsi iš tunelio pusės, o kitus užšokdamas ant jų viršaus ir mėtydamas į juos įvairius daiktus. Pabėgęs iš kalėjimo, sunaikink paskutinius vartus su užraktu, esančiu apačioje, ir vienu viršuje. Būk atsargus, nes sritis apsaugota raketų paleidimo įrenginiais. Pribėgęs prie šuolio žymės nesunkiai nusigausi iki saugios vietos.

SKUNDIKO UŽMOKESTIS

Naują misiją pradėsi nederlingose žemėse. Tai beveik daugiausiai laiko trunkanti misija. Pasiėmęs karinį sunkvežimį nueik prie taško, kurį matysi savo žemėlapyje. Pakeliui surink kuo daugiau gyvybių. Pamatęs geltonos spalvos žymę, būdamas virš taško, užtaisyk sunkvežimį ir pasislėpk jame. Privažiavęs prie karinės bazės ir nesukeldamas dėmesio paprasčiausiai įvažiuok į karinės bazės vidų. Nuvažiuok prie geltonos spalvos žymės.

Išsivadavęs iš sunkvežimio užšok ant susisiekimo denio viršaus ir pasiimk reikiamą daiktą. Dabar turėsi nubėgti prie šuolio žymės ir sugrįžti į slėptuvę. Visa tai atlikti bus tikrai sunku, nes aplink bus labai daug sraigtasparnių ir blogųjų Hulk'ų. Sunaikinęs du jėgos laukų prietaisus pasišalink iš šios karinės bazės. Bažnyčioje padėjęs gautą daiktą į reikiamą vietą, išsaugosi žaidimą.

Sugrįžęs į nederlingą žemę tęsk misiją. Radare pastebėsi geltoną tašką, kurį ir turėsi pasiekti. Pakeliui geltonojo taško link prisirink kuo daugiau gyvybių, nes jų tau tikrai prireiks. Daiktas bus padėtas lauke, nes tai spąstai. Netoliese pastebėsi kelis jėgos laukų generatorius, kuriuos turėsi sunaikinti kovodamas su Hulk'ais. Jėgos laukui dingus, pasiimk daiktą ir vėl grįžk į bažnyčią. Šitokiu būdu užbaigsi misiją.

Kitoje misijoje turėsi apsaugoti bažnyčią, kol Samsonas baigs ruošti stebuklingą gėrimą. Pirmiausia atskris karo lėktuvai. Pagriebęs automobilius svaidyk juos į lėktuvus, kol sunaikinsi. Netrukus pasirodys ir didžiulis Hulk'as su keliais mažesniais Hulk'ais, keliais tankais. Pagriebęs tankus arba mažesnius Hulk'us svaidyk juos į didžiulį Hulk'ą, kol jis susprogs. Didžiajam Hulk'ui žuvus, netrukus pasirodys antras tokio pat dydžio Hulk'as. Neleisk jam pasiekti bažnyčios, nes keli jo smūgiai bažnyčią sulygins su žeme.

VIDINIS SUSIDŪRIMAS

Dabar prasidės kova su velniškuoju Hulk'u. Saugokis jo, nes turi labai suktų atakų. Viena iš jo atakų gali būti tau mirtina, jei tave sugriebs dantimis, netrukus pabandys perkąsti tave. Iš jo burnos gali pabėgti atlikdamas kelias paprastas atakas. Žemei tapus rožine, priešininkas netrukus pradės svaidytis akmenimis.

Norėdamas nužudyti priešininką, turėsi sunaikinti aplink esančius veidrodžius. Geriausia veidrodžius atakuoti akmenimis. Sunaikinus visus veidrodžius, priešininkas iššoks iš žemės. Šis momentas tinkamiausias atlikti daugiausiai žalos pridarančias atakas. Jei jis per daug įsisiautės, trumpam pasitrauk iš kovos lauko. Šioje kovos dalyje jis gali sustingdyti tave į ledo luitą, tačiau paprasčiausios atakos pagalba lengvai išsivaduosi iš ledo gniaužtų. Ilgai atakavus priešininką, jis sugrįš ant žemės ir galėsi iš naujo atlikti savo atakas.

Pakartojęs savo atakas kelis kartus, įveiksi priešininką ir galėsi pradėti naują misiją.

PASKUTINIS SUSIDŪRIMAS

Nužudęs velniškąjį Hulk'a, turėsi susikauti su Šlykštumu. Priėjęs prie misijos, sutik pasiekti tikslą. Prie saugyklos saugokis priešininkų atakų. Pasiekęs saugyklą ir vėl susidursi su generolu Warden'u. Svaidydamas įvairius daiktus į generolą, netrukus jį nužudysi ir galėsi keliauti toliau. Nužudęs generolą nusileisk į saugyklos apačią.

Atsidūręs viduje pažiūrėk sceną ir persekiok Šlykštumą. Persekiodamas Šlykštumą svaidyk įvairius daiktus. Atsidūręs saugyklos svarbiausioje vietoje, pastebėsi, kad Šlykštumas taps labiau pažeidžiamas. Nužudyk Šlykštumą panaudodamas sprogmenis ir plaktuko mėtymo judesį. Kai Šlykštumui liks labai mažai jėgų, jis bandys pabėgti, todėl nepaleisk jo ir persekiok toliau. Tai atsitiks dar kelis kartus, todėl nenustok persekioti.

Jei reikalai taps per daug sudėtingi, atsimink, kad kariniai persekioja ne tik tave, bet ir Šlykštybę. Po ketvirto sustojimo tu pabaigsi misiją.

Dabar gali pradėti paskutinę žaidimo misiją, kuri bus apsuptoje teritorijoje. Misijos pradžioje turėsi nužudyti Šlykštumą. Kovodamas su Šlykštumu turėsi sutramdyti jį nuo užtvankos sugriovimo, kol nebus baigta evakuacija. Todėl kovos pradžioje nieko nelaukdamas griebk šalia esančius daiktus ir pradėk juos svaidyti į priešininką. Šitokiu būdu sustabdysi priešininką nuo užtvankos sugriovimo plano. Išvydęs sceną, turėsi apsaugoti keturis generatorius.

Ir toliau svaidyk įvairius daiktus į priešininką. Kovodamas su priešininku nebūk vienoje vietoje, nes kareiviai vis tiek tave atakuos. Neužmiršk panaudoti geriausias savo atakas, kurios galėtų pridaryti priešininkui daug žalos. Atakuodamas užtvanką Šlykštumas nekreips į tave dėmesio, todėl panaudok prieš jį daug žalos darančią ataką. Tačiau būk atsargus, nes jis bet kada gali kontratakuoti. Ir toliau atakuok priešininką, kol galiausiai jis žus.

Šlykštumui žuvus pabaigsi Hulk'ų akademiją. Sveikiname! Dabar gali grįžti į miestą ir pasismaginti svaidydamas sunkvežimius viena ranka!

KODAI

RAINBOW SIX LOCKDOWN
Paspausk pauzę ir pasirink „Enter Cheat Code". Jeigu kodą įvesi teisingai, pasirodys kodo pavadinimas. Norėdamas išjungti tam tikrą kodą, suvesk tą pačią kombinaciją:

Greitas judėjimas: į kairę (3 kartus), į dešinę (3 kartus).

Vaiduoklio režimas: į viršų (2 kartus), į kairę, į dešinę, į apačią (2 kartus).

Padidinta jėga (650 Intel taškų): į dešinę (3), į apačią (3).

Nesibaigianti amunicija (550 Intel taškų): į viršų, į apačią, į viršų, į apačią, į kairę, į dešinę.

Nesibaigiantys daiktai (550 Intel taškų): į kairę, į dešinę, į kairę, į dešinę, į viršų, į apačią.

Nenugalimumas (900 Intel taškų): į apačią (3), į viršų (3).

Mirtinas šūvis (600 Intel taškų): į viršų (3), į kairę (3).

MEDAL OF HONOR EUROPEAN ASSAULT
Paspausk pauzę ir L1 bei R1. Tuo pačiu metu du kartus paspausk apskritimą, tada į kairę, trikampį, apskritimą ir X. Jeigu viską padarei teisingai, pamatysi užrašą „enter cheat". Paleisk R1 ir L1 bei suvesk šiuos kodus:

Nenugalimumas — Kvadratas, L2, L1, trikampis (2 kartus), L2. Jeigu viską suvedei gerai, žaidimas tave automatiškai įmes į kovą. Norėdamas išjungti kodą, surink visą kombinaciją iš naujo. Tiesa, neišsigąsk vis mažėjančių gyvybių – kai jos pasieks nulį, tu vis viena nemirsi. Mirti gali tik tuo atveju, jeigu nusišausi su granatsvaidžiu arba paprasčiausia granata.

Nesibaigianti amunicija — L2, L1, kvadratas, L2, L1, R1.

Adrenalino matuoklis – L1, R2, R1, į viršų, trikampis, apskritimas.

Keršytojas — į apačią, L2, L1, R1, į viršų, kvadratas.

OSS dokumentai — į viršų, X, R2, R1, į viršų, kvadratas.

INCREDIBLE HULK ULTIMATE DESTRUCTION
Pagrindiniame meniu nueik į „extras" ir pasirink „Code input". Tada įvesk vieną iš šių kodų:

SMASH5 — 50,000 Smash taškų
SMASH10 — 100,000 Smash taškų
DESTROY — dviguba jėga
BRINGIT — dviguba sveikatos jėga
PILLOWS — sumažinta žemės trauka
FROGGIE — agresyvus eismas
CABBIES — visi automobiliai pavirsta į taksi
CHZGUN — karvių granatsvaidžiai
KINGKNG — dideli gorilos balionai mieste
RETRO — juodai balta grafika
HISTORY — sepia grafika
OCANADA – Kanados vėliavos šortai
DEUTSH – Vokietijos vėliavos šortai
FURAGGU – Japonijos vėliavos šortai
AMERICA – JAV vėliavos šortai
TRY AGAIN – nežinomas kodas

JAMES BOND: AGENT UNDER FIRE
Nenugalimumas – nusitaikyk į priešininką ir iššaudyk visą savo amuniciją į vieną tašką. Po to pasiimk PP7, šauk į priešininko ginklą ir pasiimk jį. Pastebėsi, jog šalia tavęs vaikšto Ms. Monnypenny ir Q. Nušauk juos abu ir patapsi nenugalimu. Nesibaigiančios gyvybės – pagrindiniame meniu paspausk L1 ir L2. Tada atlik tokią seką: į viršų, į apačią, apskritimas, apskritimas, į apačią, į apačią, į apačią, į kairę, apskritimas. Dabar pradėk žaidimą – kai tik pradėsi kokį nors lygį, paspausk pauzę. Nuspausk L1 ir L2, bei tokią seką: apskritimas, apskritimas, L1, kvadratas, kvadratas, apskritimas. Tokiu būdu kiekviename lygyje turėsi nesibaigiančias gyvybes.

MEN IN BLACK 2
Pagrindiniame meniu suveskite šiuos kodus – jeigu kodą suvesite teisingai, sublyksės „press start" mygtukas.

Agentų duomenys: į viršų, į apačią, apskritimas, R2, į kairę, L2, į dešinę, X, R2, kvadratas, į viršų, R1

Visi ginklai: į viršų, į apačią, X, kvadratas, R1, trikampis, trikampis, į kairę, apskritimas, L1, L1, į dešinę

Nenugalimumas: į dešinę, X, R1, trikampis, į viršų, L2, X, į kairę, L1, apskritimas, X, R2

Treniruotės: kvadratas, į viršų, L2, į kairę, trikampis, X, R2, apskritimas, į dešinę, R1, kvadratas, apskritimas

Boso režimas: R1, trikampis, į apačią, į apačią, X, L2, į kairę, kvadratas, į dešinę, trikampis, R2, L1

Lygio pasirinkimas: R2, trikampis, į kairę, apskritimas, kvadratas, L2, į kairę, į viršų, X, į apačią, L2, kvadratas

GAMEDUK

GTA :SAN ANDREAS
Ką tiksliai daryti, kad įveikčiau visą žaidimą?

Pavelas, Vilnius

Sklinda gandai, jog norint pasiekti 100 proc., reikia įveikti viską, ką mums duoda pats žaidimas. Tai ne tiesa!! Tau tereikia įvykdyti visas pagrindines misijas bei didžiąją dalį iš šių papildomų:

Architectural Espionage
Key to Her Heart
Dam and Blast
Cop Wheels
Up, Up, and Away!
Breaking the Bank at Caligua's
Air Raid
Supply Lines
New Model Army
Zeroing In
Test Drive
Customs Fast Track
Puncture Wounds
8-Track
Blood Bowl
Dirt Track
Kickstart

Prie viso žaidimo įveikimo iš dalies prisideda ir kai kurių pašalinių misijų įvykdymas:

Driving SchoolMotorcycle School
Boating mokykla
Flying mokykla
Los Santos lenktynės
San Fierro lenktynės
Las Venturas lenktynės (Land)
Las Venturas lenktynės (Air)
Ammunation tiras
Los Santos sporto salė
San Fierro sporto salė
Las Venturas sporto salė
BMX varžybos
NRG-500 varžybos
Chiliad varžybos
Lowrider varžybos
Roboi's Food Mart kurjeris
Hippy Shopper kurjeris
Burger Shot kurjeris
Trucking misijos
Quarry misijos
Valet misijos
Los Santos „tagai"
San Fierro „snapshotai"
Visos Las Venturas pasagos
Visos San Andreas austrės
Vigalante 12 lygis
Paramedic 12 lygis
50 taksi užduočių
Firefighter 12 lygis
Pimp 10 lygis
Visi namai saugūs

MEN IN BLACK
Pirma Misija

Ką reikia daryti, kad neiškristum pro langą, kur reikia eiti?

Darius, Joniškis

Tau ir reikia iššokti pro langą. Prieš tai dar gali pasiimti ir prie lango gulinčią vaistinėlę. Iššokęs pasiieškok laiptų ir eik toliau.

SILENT HILL
Perėjau visą žaidimą, tačiau su blogiausiu įvertinimu. Vėliau sužinojau, kad reikia išgelbėti Cibil ir Dr. Kaufman. Ar galite tiksliai parašyti, kaip išgelbėti šiuos du žmones?

Tomas, Plungės r.

Dr. Kaufmaną reiktų apginti tokioje apleistoje zonoje, kai šį puola monstrai. Tačiau po to Dr. Kaufmanas pasirodo visu savo gražumu — gali būti, kad gailėsies, jog jį išgelbėjai, nes jis pavogs iš tavęs svarbių daiktų. Apie Cibil išgelbėjimą sunkoka papasakoti, nes jo netekti galima turbūt net keliose vietose.

DIGITAL DEVIL SAGA
Perėjau žaidimą, gavau mėlyną raktą (blue key). Kur gauti yellow key ir red key? Ar yra kita pabaiga?

Jevgenijus, Švenčionys

Geltoną raktą rasi septintame aukšte su koordinatėmis 136. Teks pažaisti su jungiklių norint jį gauti. Jungiklius teks sujunginėti tokia seka: G1, E, F, G2 ir G3. Raudonas raktas yra Svadhisthana vietovėje, už vandens užtvaros. Paieškok geltonos sienos, už kurios teks įveikti vandens uždavinį. Tiesa, šiame žaidime yra tik viena pabaiga.

SILENT HILL THE ROOM
Antras kartas parduotuvėse

Uždėjau tortą, padėjau biliardo kamuoliuką ant stalo, įdėjau tinklinio kamuolį prie kitų, bet nieko. Kur dėti tą katiną, rastą tame kambaryje, kur buvo gimtadienis?

Vitalijus, Rokiškio r.

Katino tau prireiks ateityje. Išeik iš šio kambario pro pietines duris ir pasisaugok tuoj tave užpulsiančių šunų. Eik iki tamsios alėjos galo ir t. t. Tuoj prieisi gyvūnėlių parduotuvę, kurioje rasi narvelį ir jį saugančią vaizdo stebėjimo kamerą. Pastebėsi, jog tau prisiartinus kamera pakeičia savo poziciją. Štai čia ir prireiks tavo minėto kačiuko.

Magic: The Gathering

NACIONALINIS ČEMPIONATAS

2005–ųjų metų rugsėjo 17 dieną Kauno „Veršvų“ vidurinės mokyklos aktų salėje įvyko vienas iš didžiausių ir svarbiausių Lietuvos MtG renginių — Lietuvos nacionalinis čempionatas. Pasistengsiu šį didžiulį renginį apžvelgti ir papasakoti, kaip man jame sekėsi.

TURNYRO SISTEMA: CONSTRUCTED T2 (4 RATAI) + DRAFTAS (3 RATAI) + TOP 8 CONSTRUCTED T2

Turnyre be kaladės nesudalyvausi. Dar likus porai mėnesių iki čempionato žinojau, kad mano kaladė arba bus visiškai raudona, arba bent jau jos pagrindą sudarys raudona spalva. Po ilgų testavimų, daugybės pakeitimų, manau, kad man pavyko susidėti labai stiprią kaladę, galinčią kovoti su kiekvienu varžovu.

4 Frostling
3 Hearth Kami
4 Slith Firewalker
3 Vulshok Sorcerer
3 Zo-zu The Punisher
4 Arc-Slogger

Daugybė mažų raudonų padarėlių, besistengiančių kaip galima greičiau pribaigti priešininką. Išsiskiria iš minios tik didysis Arc-Slogger.

4 Seething Song
3 Sword of Fire and Ice

O štai ir būdas, kaip lengvai kerėti penkis manos kainuojantį Slogger'į greitai — Seething Song. Taip pat Seething Song leidžia išsimesti greitai daugiau padarų į žaidimą arba jau trečiu ėjimu išsimetus iš karto pradėti naudotis Sword of Fire and Ice.

4 Magma Jet
2 Shrapnel Blast
2 Pulse of the Forge

Burn, Burn, Burn. Paprasta ir aišku. Geriausia, ką gali pasiūlyti raudona.

16 Mountains
3 Stalking Stones
1 Shinka, the Bloodsoaked Keep
4 Chrome Mox

Žemės ir... Chrome Mox, suteikianti šiai kaladei taip reikalingo greičio.

Pagalbinės kortos:
1 Hearth Kami
3 Shatter
3 Sowing Salt
3 Genju of the Spires
3 Jinxed Choker
1 Shrapnel Blast
1 Sword of Light and Shadow

Kaladę susitvarkiau iš vakaro. Į kuprinę susidėjau savo blanknotą, porą tušinukų ir kortas mainams. Jaučiausi visiškai ramus, pasirengęs, pasiryžęs pasirodyti kaip galima geriau. Nuėjau anksti miegoti. Rytoj dar laukė ilga kelionė iš Vilniaus į Kauną. Nevarginsiu jūsų ir nepasakosiu, ką aš dar dariau kitą dieną, kaip man sekėsi kelionė — viskas vyko kaip suplanuota. Teko tik šiek tiek paklaidžioti po Kauną beieškant turnyro vietos. Atsidūriau ten gana anksti, taigi teko gana ilgai palaukti. Dar ir estai teisėjai vėlavo (Lietuva neturi pakankamai aukštos kategorijos teisėjų, galinčių rengti tokius renginius). Galų gale visi užsiregistruoja, teisėjai atlieka reikalingas procedūras ir paaiškėja pirmosios poros. Žengdamas pakabinto lapo su porom link, mintyse kartojau „Silpną varžovą, silpną“. Visada norisi pirmame rate susitikti su silpnesniu priešininku — pergalė leidžia nustumti į šoną jaudulį, leidžia pajusti didesnį pasitikėjimą jėgomis. Aišku, atsitinka atvirkščiai...

Iškart atsiprašau, jei netyčia supainiojau vieno žaidėjo vardą ar pavardę, ar kokią kitą informaciją.

1 RATAS
Ignas Ligionis — RazorTooth

Ignas — labai patyręs žaidėjas, žaidžiantis daugiau nei 4 metus. Kaip sakoma, „veteranas“. Tooth and Nail kaladės, stengiasi kaip galima greičiau surinkti 9 manos, padedant Urza's Mine, Urza's Tower ir Urza's Power Plant (šias žemes jie randa su tokiais burtais kaip Sylvan Scrying ar Reap and Sow) ir tada sukerėję Tooth and Nail, paprasčiausia laimėti išmesdami vieną iš labai galingų padarų kombinacijų. RazorTooth nuo paprastų Tooth and Nail kaladžių skiriasi tuo, kad naudoja dar ir mėlyną spalvą — 3–4xCondescend, tokiu būdu gindamiesi nuo jiems ypač kenkiančių burtų — Cranial Extraction, Sowing Salt.

Kova prasideda. Pasilieku gana lėtoką ranką ir per pirmuosius ėjimus daug nedarau. Frostling, vėliau Hearth Kami po truputį muša varžovą. Džiugina, kad jis irgi daug nedaro. Galų gale žaidime atsiduria Arc-Slogger. Viena jo ataka ir keturi „šūviai“ pribaigia Igną. Visą žaidimą jis taip ir nesukerėjo nė vieno iš Urza's žemes randančių burtų. 1:0. Pakeitimų pasinaudojant pagalbinėmis kortomis yra gana daug:

–3 Vulshok Sorcerer, –4 Frostling, –2 Pulse of the Forge, –3 Sword of Fire and Ice, –1 Seething Song

+3 Sowing Salt, +3 Jinxed Choker, +1 Shrapnel Blast, +3 Genju of the Spires, +1 Hearth Kami

Antrasis žaidimas man buvo ypač sėkmingas. Pamačius ranką, norėjau pradėti rėkti iš džiaugsmo. Mano pirmas ėjimas: Mountain, Chrome Mox, Chrome Mox, Zo-Žu, the Punisher! Tooth and Nail su tokia pradžia susitvarkyti sunkiai gali. Igno gyvybės taškai po truputį mažėja: 20–18–16–14–12–10–8... Pribaigiu jį su Shrapnel Blast. 2:0.

Po pirmo rato: 1-0-0/2-0-0 (paaiškinimas: pergalės–lygiosios–pralaimėjimai/laimėtų, pralaimėtų žaidimų santykis).

2 RATAS
Andrius Jautakis — BlueTron

Dar vienas „veteranas“. Ir dar viena sunki kova. BlueTron — tam tikra MonoBlueControl variacija. Ankstyvi „counter“ burtai, daug kortų traukimo ir vėlgi Urza's žemės, leidžiančios kerėti tokius galingus burtus kaip Mindslaver, Triskelion ar Menmarch. Vis dėlto manau, kad su pagalbinėmis kortomis pranašumą šiame mače turiu aš.

Išmetus kauliuką paaiškėja, kad pradės jis. Pirmas jo ėjimas: Island, Sensei's Divining Top. Mano ėjimas tuo tarpu yra vienas iš geriausių galimų: Mountain, Chrome Mox, Slith Firewalker. Jo gyvybės taškai sumažėja iki 19. Per kelis kitus ėjimus jis sugeba pasinaudodamas Condescend ir Mana Leak stabdyti mane (tiksliau, aš jam neleidžiu užsiimti tvarkymusi su Slith). Tuo tarpu Slith tęsia pradėtą darbą. 19–17–14–10... Ir tada jis pagaliau su juo susitvarko — Echoing Truth. Deja, tai jam padeda nedaug. Pulse of the Forge sumažina jo gyvybės taškus iki 6. Grįžta Slith, ir keletas Magma Jet'ų pribaigia mano varžovą. Pakeitimai kaladėje, labai panašūs kaip ir žaidžiant su Ignu. Vienintelis skirtumas — įsidedu dar ir Shatter. Artifaktų BlueTron naudoja gana daug.

Antrame žaidime darbą atlieka Genju of the Spires. Jo gyvybės taškai sumažėja pradžioje iki 14. Kitu ėjimu sėkmingas Sowing Salt leidžia man jau jauste pajusti pergalės kvapą. Čia aš padarau gana rimtą klaidą: pasinaudodamas Magma Jet, nusiunčiu Shatter į Bibliotekos apačią. Klaida yra grubi. Genju of the Spires numuša jo gyvybės taškus jau tik iki 6... Ir štai čia jis išmeta Triskelion. Rankoje neturiu nei Shrapnel Blast, nei Shatter — jie abu man leistų dabar laimėti. Per ateinančius keletą ėjimų traukiu tik žemes — žaidimą išvysta dar vienas Triskelion ir po truputį mano gyvybės taškai pradeda mažėti: 20–16–14–12–6... 1:1, ir mes pradedam maišyti kalades trečiajam žaidimui.

Pirmą kartą šiandien aš einu pirmas. Mountain, Go. Jis atsako įspūdingiau — Island, Chrome Mox, Sun Droplet. Mano antras ėjimas: Mountain, Hearth Kami ir paaukoju Hearth Kami sunaikindamas jo Mox'ą. Jis per savo ėjimą ištraukia kortą ir baigia. Nudžiungu. Išmetu Jinxed Choker. Kitu ėjimu sunaikinu Sun Droplet pasinaudodamas Shatter. Jinxed Choker po

truputį numušinėja mūsų abiejų gyvybės taškus. Antra jo išmesta žemė jau mažai ką reiškia. Šiose lenktynėse aš pranašesnis — paaukoju Jinxed Choker ir pribaigiu jį su Shrapnel Blast. 2-0-0/4-1

3 RATAS
Tadas Kireilis — RDW

Vienas iš geriausių Kauno žaidėjų šiuo metu. Fortūna šiandien man, atrodo, nusiteikus skirti tik galingus varžovus. Tadas žaidžia su RDW — beveik identiška kaladė manajai.

Pradeda jis, bet nuo pat žaidimo pradžios spaudžiu aš. Jo išmestas Genju of the Spires beveik nieko nedaro — porelė mano Frostling ir Hearth sėkmingai muša jo gyvybės taškus. Su jais jis po truputį tvarkosi. Pagaliau aš sulaukiu tinkamos progos ir išmetu Sword of Fire and Ice. Staiga mano mažasis Frostling tampa tikru galiūnu, su kuriuo be pagalbinių kortų susitvarkyti aš pats negalėčiau (Protection Red, kurį duoda kardas, yra čia labai svarbu). Nesusitvarko ir jis. Pakeitimai:

-3 Zo-Zu, the Punisher, +1 Hearth Kami, +2 Shatter.

Antrasis žaidimas vyksta labai panašiai. Su kelių Magma Jet pagalba aš randu Sword of Fire and Ice ir vėlgi mano mažasis Frostling tampa tikru galiūnu. Nei Shatter, nei kito būdu susitvarkyti su kardu jis neranda. 2:0. 3-0-0/6-0-1

4 RATAS
Robertas Aluzas — FloresRed

Nepažįstu. Galbūt tas nepažinojimas, įgytas per didelis pasitikėjimas nugalėjus tris galingus varžovus man ir pakišo koją. FloresRed — raudona kaladė, lėtesnė nei ta, kurią naudoju aš. Stengiasi pribaigti ne greičiu, o riebumu — šalia Arc-Slogger dar yra ir Kumano, Master Yamabushi.

Abudu žaidimai vyksta labai panašiai. Aš mušu jo gyvybės taškus... Tada jis išmeta Slogger'į ar Kumano ir susitvarko su manimi. Manau, tai, kad žaidžiau prieš šią kaladę tik kokį trečią kartą gyvenime, man ir pakišo koją. Užuot tarp pagalbinių kortų ieškojęs būdų susitvarkyti su „stambuoliais", man reikėjo išimti savo Slogger, savo Seething Song ir tapti dar greitesniu. Tai, kad per abu žaidimus neištraukiau nei vieno Sword of Fire and Ice irgi trukdė taip sėkmingai kovoti, kaip tai dariau prieš Tadą. 3-0-1/6-0-3

Kadangi mano papildomi rodikliai yra labai geri, aš esu „geriausias" iš turinčių 9 taškus. (3 taškai už pergalę). Draftui visi yra susodinami po 8 pagal užimamą vietą. Pirmas 8 vietas užimantys prie pirmo stalo ir t. t. Atsiduriu prie pirmojo stalo. Iš vienos pusės — Aivaras Danilkevičius, geriausias praėjusių metų pabaltijo žaidėjas. Iš kitos pusės — Giedrius Bernotas. Mums išdalija po vieną Champions of Kamigawa, Betrayers of Kamigawa ir Saviors of Kamigawa papildymo pakuotę ir draftas prasideda. Pirmojoje pakuotėje pasirenku Honden of Seeing Winds, antrojoje — Honden of Cleansing Fire. Kol kas siunčiu Giedriui pakankamai stiprų signalą, rodantį, kad nerenku juodos. Trečiojoje pakuotėje pamatau juodą Honden. Ilgai abejoju, bet pasirenku būtent šią kortą. Toliau stengiuosi rinkti U/W/b kaladę (nusprendžiu, kad juodos kortos man reikės tik vienos — Honden'o). Sekasi gana neblogai. Visa kaladė yra stipriai paremta tuo, kad kiek galima ilgiau stabdytų varžovą, iki tol, kol aš išsimesiu porelę savo Honden ir tiesiog laimėsiu. Vis dėlto nesu labai patenkintas tuo, kad dar niekada nebuvau draftinęs tokios spalvų kombinacijos ar kažko panašaus. Kaip seksis dar nežinau, stipriai abejoju.

5 RATAS
Laurynas Kiriliavičius — G/W

Nepažįstamas žaidėjas, drafte sėdėjęs tiesiai prieš mane, kitoje stalo pusėje. Pirmame žaidime viskas vyksta pagal planą. Labai ilgai besitęsiantis žaidimas — išmetu pirmą Honden, po to antrą ir trečią ir pribaigiu jį, kai mano Bibliotekoje nebelieka nei vienos kortos. Žaidimo metu tenka paaukoti Kami of Ancient Law norint sunaikinti savo mėlynąjį Honden. Gerai, kad sugebu susivokti ir tai padaryti pakankamai anksti — kitaip žaidimas galėjo baigtis ir liūdniau. Pastebėjau, kad mano varžovas vis dėlto galėjo sužaisti geriau, padarė keletą klaidų.

Antrasis žaidimas baigiasi daug greičiau nei pirmasis. Ketvirtu ėjimu — Honden of Cleansing Fire, penktu — Honden of Seeing Wings, šeštu — Honden of Night's Reach. Jis tiesiog nenori kankintis ir iškart pasiduoda. 4-0-1/8-0-3

Dar viena pergalė ir aš patenku į TOP 8. Mintyse skamba žodžiai „Nagi, pirmyn, tik dar vieną pergalę".

6 RATAS
Aurimas Juodis — R/W

„Veteranas" — tuo viskas ir pasakyta. Būtent su tokia spalvų kombinacija aš laimėjau prieš jį keliuose prieš Nacionalinį čempionatą vykusiuose draftuose. Ech... Nors ir žinau, kad jis neturi būdų susitvarkyti su mano Honden'ais, pergalė atrodo sunkiai pasiekiama. Juodis mane lengvai nugali — 0:2. Per abu žaidimus nepamatau nė vieno Honden ir jis tiesiog sumuša mane su krūva greitų ir piktų padarėlių. Pirmą žaidimą jis tiesiog greitesnis. Antrame žaidime mane pribaigia Patron of the Akki. 4-0-2/8-0-5

Septyni patekę į TOP 8 žaidėjai jau yra aiškūs. Paskutinis ratas yra svarbus tik man ir Giedriui Bernotui.

7 RATAS
Giedrius Bernotas — Black

Laimėtojas patenka į TOP 8. Tuo viskas ir pasakyta. Pergalė šiame mače atrodo irgi gana sunkiai iškovojama. Aš žinau, kokias geras juodas kortas aš jam siunčiau, praleidau. Pirmas žaidimas yra labai įdomus. Aš „mulliganinu", vėliau dar jis sėkmingai panaudoja Waking Nightmare. Vienintelis mano šansas — agresyviai pulti su Genju of the Falls. Šis numuša jo gyvybės taškus iki 6. Čia ir iškyla didžiausia dilema: aš galiu pulti ir sumažinti jo gyvybės taškus iki 3 arba likti gintis nuo jo Wicked Akuba. Aš turiu 9, jis — 6 žemes. Jei aš puolu ir jis ištraukia arba turi dar vieną Swamp — pralošiu, jei ne — laimiu. Pasvarstęs nutariu, kad jei nebandysiu laimėti dabar, gali būti tik blogiau. Jis ištraukia Swamp. 0:1.

Antrame žaidime aš tiesiog nesugebu tvarkytis su daugybę jo padarų. Pirmą kartą šiame mače pamatytas Honden (šįkart — baltas), nepadeda. Traukiu daugybę žemių ir pralošiu. 4-0-3/8-0-7

Apmaudu, kad pritrūko tiek mažai. Galutinėje įskaitoje lieku 16. Savo pasirodymu vis dėlto lieku patenkintas. Štai kaip išsirikiavo geriausi aštuoni žaidėjai po TOP 8 kovų:

1. Ignas Stasevičius
2. Giedrius Bernotas
3. Aurimas Juodis
4. Mantas Žiulpa
5. Aivaras Danilkevičius
6. Tomas Savičius
7. Saulius Kiškis
8. Tadas Savičius

Šie žaidėjai pasidalijo didžiulius prizus. Nugalėtojui gimnazistui Ignui taip pat atiteko teisė važiuoti į pasaulio čempionatą, vyksiantį Japonijoje. Šia teise jis, deja, pasinaudoti negalės, tad ji keliauja laimėtojų topu žemyn. Kol kas vis dar neaišku, kuris žaidėjas keliaus į Japoniją lapkričio mėnesį.

Renginys iš tikro paliko labai gerą įspūdį. Puiki atmosfera, aukščiausio lygio teisėjai iš Estijos (labai ačiū jiems už gerą teisėjavimą), geriausi Lietuvos žaidėjai. Ir nors 13 valandų trukęs MtG maratonas stipriai išvargino, tikiu, kad visi dalyvavę parsineše namo tik gerų įspūdžių.

Kaip visada, laukiu jūsų užpildytų anketų su klausimais, pasiūlymais. Iki!

Mindaugas aka qdoom

MAGIC THE GATHERING KUPONAS

Mano klausimas žurnalui:

____

Mano patarimas žaidėjui:

____

Vardas Pavardė, adresas

____

INVASION OF CHAOS

Nusprendėme jums pateikti išsamią rinkinio *Invasion of Chaos* (toliau IoC) apžvalgą. Tai išties nuostabus rinkinys, atnešęs *Yu-Gi-Oh!* stipriausių monstrų per visą žaidimo istoriją.

Invasion of Chaos yra dešimtas anglų kalba išleistas *Yu-Gi-Oh!* rinkinys. Jis sudarytas iš 2 *Secret Rare, 10 Ultra Rare, 10 Super Rare, 17 Rare ir 73 Common* kortų. Šiame rinkinyje jūs rasite įvairių monstrų. Kaip rodo rinkinio pavadinimas, jūs sutiksite daug *Dark* tipo kortų... Chaosas ir Tamsa visada žengia koja kojon. Taip pat šiame rinkinyje galima rasti ne vieną kortą, labai tinkančią *Burn* tipo kaladėms.

Black Luster Soldier — Envoy of the Beginning. Būtent jis ir paskatino mane parašyti apie IoC. Sklando gandai, kad netrukus jis bus uždraustas. Ir tikrai nenuostabu... Ypatingai dėmesį siūlau atkreipti į jo specialaus iškvietimo kainą. Manote, tai yra labai sunkiai pasiekiamas dalykas? Tikrai ne. Beveik kiekviena kaladė, šiek tiek ją pataisius, sugebėtų iškviesti į žaidimą Juodąjį Karį. Abu jo gebėjimai yra labai geri. Arba visam laikui atsikratote priešininko monstru, arba puolate du kartus. Šalia viso to, dar ir puikus puolimo taškų ir gynybos taškų santykis — 3000/2500.

Chaos Sorcerer. Nors ir neprilygsta Kariui, bet yra labai gera korta. Ir daug lengviau gaunama... Juodasis Karys, kad ir kaip būtų, yra *Ultra Rare.*

Chaos Emperor Dragon — Envoy of the End. Juodojo Kario „draugas". Gali būti iškviestas į žaidimą lygiai taip pat, kaip ir jis. Sunku nuspręsti, kurio iš jų gebėjimas yra galingesnis. Sumokėję 1000 gyvybės, jūs... dažniausiai laimite žaidimą. Kaip ir Juodasis Karys, šis drakoniukas turi puikias charakteristikas — 3000/2500. Aišku, nereikia pamiršti, kad Chaoso Drakonas yra visiškai uždraustas *Advanced* formate. Ir tikrai ne be reikalo. Kaip ir Karys, jis yra lengvai panaudojamas įvairiose kaladėse. Didžiausias Chaoso Drakono trūkumas — jis yra *Secret Rare.*

Dark Magician of Chaos. Kad jį iškviestumėte, reikia iš pradžių paaukoti porelę padarėlių, bet už tai jūs gaunate nuostabų monstrą. Jis turi du nuostabius sugebėjimus ir vieną... Na, susikoncentruokime iš pradžių į tuos du. Pirmasis iš jų leidžia jums pasiimti vieną burtų kortą iš kapinyno atgal į ranką. Tik pagalvokite, kiek įvairių nuostabių burtų galima panaudoti dar kartą. Antrasis patraukia priešininko monstrus iš žaidimo. Tai neleidžia piešininkui vėl prikelti jų kovai su tokiais burtais kaip Monster *Reborn.* Taip pat tai labai padeda prieš tokias kortas kaip Juodasis Karys. Nėra monstrų kapinyne, nėra būdų ją ar kurį nors iš jo „bičiulių" iškviesti. Šalia to *Dark Magician of Chaos* dar turi ir pakankamai normalius puolimo/gynybos taškus — 2800/2600. Vienintelis trūkumas — paskutinysis jo sugebėjimas... Bet nuo kada vienas mažytis trūkumėlis yra blogiau nei du dideli privalumai? ;).

Invader of Darkness. Antrasis *Secret Rare* iš *Invasion of Chaos.* 2900/2500 — labai rimta. Deja, sugebėjimas nėra toks geras, koks gali pasirodyti iš pirmo žvilgsnio. Jei netikite, nubėkite ir pažiūrėkite, kiek kortų jūsų kaladėje jis sustabdytų. Ne tiek ir daug, ar ne? Ar dėl to verta paaukoti du monstrus? Manau, kad ne. O kai dar pažvelgi į kitą *Secret Rare...* Manau, galingumo skirtumas akivaizdus. Vienintelis geras jo panaudojimas — aplink jį sudėti kaladę, besistengiančią visiškai užrakinti priešininką. *Jinzo + Invader of Darkness = Cool.* Tik negaliu prižadėti, kad tokia kaladė labai gerai veiks.

Dark Mirror Force. Neapsigaukite. Naujoji Veidrodžio Jėga toli gražu neprilygsta senajai. Taip. Ji praverčia. Kartais būna labai naudinga. Tik, deja, kortos, apie kurias sakoma „kartais praverčia", yra toli gražu nevertos atsidurti jūsų kaladėse. Geriausias *Dark Mirror Force* naudojimo būdas — padėti ją tarp pagalbinių kortų. Kaladžių, prieš kurias ši korta tikrai sužiba, yra ne viena.

Mad Dog of Darkness, Enraged Battle Ox, Berserk Gorilla. Yra netgi keletas priežasčių, kodėl šis trejetas yra surašytas greta.
1. *Big.*
2. *Ugly.*
3. *Beast.*

Jei žaidžiate su *Beast* kalade, tiesiog privalote juos naudoti. *Mad Dog of Darkness* — 1900/1400, nereikia nieko aukoti. *Enraged Battle Ox* — dar daugiau žalos! *Berserk Gorilla* — *BIG*... Ir nuostabiai veikia kartu su *Enraged Battle Ox.*

Manticore of Darkness. Paaukoję vieną monstrą gaunate gana neblogą puolimo ir gynybos taškų santykį — 2300/2000. Jėgos grumtis su pačiais stipriausiais šiek tiek trūksta. Bet kam yra burtai ir spąstai? Aišku, yra tik vienos rūšies kaladė, kurioje jis tikrai sužiba. *Beasts.* Jo gebėjimas sugrįžti iš tikrųjų tampa labai galingas.

Invasion of Chaos — vienas iš įdomiausių ir geriausių rinkinių, parduodamų Lietuvoje. Ir nors kai kurios kortos nuvilia savo silpnumu ir mažu naudojimo spektru, visas rinkinio lygis iš tikro yra labai aukštas. Man *Invasion of Chaos* visada paliko ir paliks labai teigiamą įspūdį.

Tai tiek šiam kartui. Labai norėčiau sužinoti, apie ką jūs pageidautumėte skaityti straipsnių, kas jus labiausiai domina? Apžvalgos, strategija ar kita? Lauksiu jūsų anketų.

Mindaugas

ATSAKYMAI Į KLAUSIMUS

— Ar su tokiomis kortomis kaip *Monster Reborn* galima prikelti ritualinius monstrus?
Mantas, Vilnius
Taip. Ritualų iškviesti monstrai lygiai taip pat kaip ir visi kiti, kai būna sunaikinti, keliauja į kapinyną.

— Ar *Blue Eyes Ultimate Dragon* yra startinėje kaladėje ar papildymo pakuotėje? Jei papildymo, tai kokios rūšies?
Martynas, Panevėžys
Startinėje kaladėje jo nerasi. Kiek žinau, nė vienoje šiuo metu Lietuvoje pardavinėjamoje pakuotėje jo irgi nerasi — tai yra kolekcinė korta, skirta Japonijai. Vienintelė galimybė — atsisiųsti iš kokio nors interneto tinklalapio.

— Kokia pergalės tikimybė, jei susitinka du varžovai, turintys identiškas kalades? Kaip žaisti tokiu atveju?
Jevgenijus, Švenčionys
Dažniau laimės, savaime aišku, geresnis žaidėjas. Kažkokių ypatingų patarimų duoti negaliu. Egzistuoja daugybė įvairių kaladžių ir tikslaus žaidimo plano *mirror-match*'ui (taip vadinama dvikova, kai susitinka dvi vienodos arba beveik vienodos kaladės) nėra. Taip pat reikia nepamiršti, kad visos priešininko kaladės žinojimas čia yra labai svarbu. Tas, kuris šiomis žiniomis geriau pasinaudos, žengs vieną tvirtą žingsnį pergalės link.

— Kaip skaičiuoti *Slifer* ir drakono Ra atakos taškus?
Artūras, Biržai
Šios kortos yra tik kolekcinės, tad turnyruose dalyvauti negali. *Slifer the Sky Dragon* ataka ir gynyba skaičiuojama dauginant jūsų rankose turimų kortų skaičių iš 1000. The *Winged Dragon of Ra* yra galingiausias monstras, turintis net šešias specialias savybes. Jo ataka ir gynyba yra lygi trijų jam iškviesti paaukotų padarų atakų ir gynybų sumai.

— Kokiame papildyme yra *fusion* monstrų ar *fusion* kortos?
Gintas
Reikėtų ieškoti senesnių rinkinių, nes *fusion* kortų pastaruosiuose rinkiniuose yra gana mažai. O vieną kažkurį yra išties sunku išskirti.

— Ar galima pulti, tada paaukoti tą monstrą, padėti galingesnį ir vėl pulti?
Mantas, Vilnius
Ne. Atakos fazė būna tik vieną kartą per ėjimą, o jos metu monstrų į žaidimą dėti negalima.

Papildymą laimėjo:
Arnas Raižys, Kaunas

YU GI OH KUPONAS

Mano klausimas žurnalui:

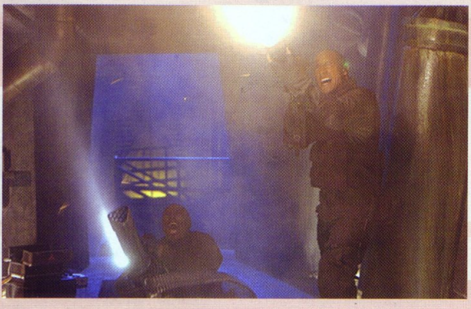
Mano patarimas žaidėjui:

Vardas, pavardė, adresas

Penki skaitytojai, atsiuntę užpildytus kuponus, laimės Flaming Eternity papildymo pakuotes (booster'ius).

DOOM

Režisierius: Andrzej Bartkowiak | Aktoriai: Dwayne "The Rock" Johnson, Karl Urban, Rosamund Pikel
Data: 2005-ieji | JAV



Tolimoje mokslinių tyrimų stotyje Marse atsitiko kažkas nepaaiškinamo ir pavojingo. Visi tyrimai buvo nutraukti. Ryšys su stotimi ir bet kokia galimybė susisiekti dingo. Keletas prasprūdusių žinučių iš stoties išties kelia nerimą. Paskelbtas aukščiausio, penktojo lygio pavojus ir karantinas, tad į stotį patekti gali tik speciali jūrų pėstininkų komanda „Greito atsako taktinis būrys". Apsiginklavę iki pat dantų, jie pasiruošę nukauti bet kokį priešą... bent jau taip patys mano.

Olduvai mokslinėje bazėje daryti tyrimai atvėrė tikrojo pragaro duris ir iš ten pasipylė legionai baisių padarų. Už kiekvieno kampo, kiekvienoje tamsioje kartelėje, nesibaigiančiuose tuneliuose ir kambariuose savo aukų laukia pragaro išperos ir be gailesčio žudo likusius gyvus žmones. Jūros pėstininkams su Sarge ir Reaper priešakyje pavyksta uždaryti portalą į Žemę ir būrys lieka žūtbūtinei kovai su gyvu pragaru. Niekas neišeis gyvas.

Štai toks bendras *„DOOM"* filmo vaizdas. Jei teko matyti filmo reklaminį klipą, turėjote susidaryti įspūdį apie kosminės stoties aplinką ir išvysti keletą monstrų. Mūsų nuomone, bent jau pasirodę monstrai atrodo išties įspūdingai ir tikrai primena padarus iš žaidimo. Žinoma, didžiausias skirtumas nuo žaidimo tas, kad filme turime herojų komandą, o ne vienišą karį, kovojantį su blogiu. Tačiau juk žiūrėti, kaip vienas „bičas" žudo bangas „monstrų" nebūtų taip įdomu, ar ne? Filmui parinktas pagrindinis herojus — garsusis amerikiečių imtynininkas „Uola", tikėkimės, pateisins viltis ir sugebės tinkamai suvaidinti karį, su kuriuo daugiau nei dešimtmetį tapatinosi milijonai žaidėjų.

Dar keletas žodžių apie režisierių. Galbūt šią lenkų kilmės režisieriaus pavardę nedaugelis įsiminėte, tačiau jo darbus su ryškiausia dabartine kovinių menų žvaigžde Jet Li turite prisiminti. Bartkoviako sąskaitoje filmai „Romeo turi mirti" ir „Pavojingas sandėris" (*„Cradle to the Grave"*). Taigi galime tikėtis išties įtempto veiksmo ir dinamikos.

Džiugiausia tai, kad *„DOOM"* Lietuvoje startuos kartu su pasauline premjera spalio 21 dieną, taigi laukti liko tikrai nedaug.

DOOM ŽAIDIMO TURNYRAS

„Forum Cinemas" DOOM filmo premjeros proga organizuoja nacionalinį *DOOM* žaidimo turnyrą. Vyks trys atrankiniai turnyro etapai:

spalio 10d. Klaipėdos kino teatre „Žemaitija"
spalio 11d. Kauno kino teatre „Planeta"
spalio 12d. prie kino centro „Forum Cinemas Akropolis" Vilniuje

Superfinalas įvyks spalio 14 d. Vilniuje prie kino centro „Forum Cinemas Akropolis". Superfinale dalyvaus trijų atrankinių turų nugalėtojai. Laimėtojai bus apdovanoti, o visi dalyviai galės pirmieji pamatyti pasaulinės filmo „DOOM" premjeros išankstinį seansą!

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS

SPALIS

07 CASTLE SHIKIGAMI II: WAR OF THE WORLDS	VEIKSMO
07 DARKWATCH	VEIKSMO
07 GUNGRAVE: OVERDOSE	VEIKSMO
07 NBA LIVE 06	SPORTAS
07 SPARTAN: TOTAL WARRIOR	VEIKSMO
07 TIGER WOODS PGA TOUR 06	SPORTAS
14 BLOODRAYNE 2	VEIKSMO
14 BRATZ: ROCK ANGELZ	LIFESIM
14 COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	VEIKSMO
14 DRAGON BALL Z: BUDOKAI TENKAICHI	MUŠTYNĖS
14 DT RACER	LENKTYNĖS
14 METAL SLUG 4	VEIKSMO
14 MIDWAY ARCADE TREASURES 3	RINKINYS
14 NINJABREAD MAN	MUŠTYNĖS
14 PSYCHONAUTS	NUOTYKIŲ
14 SPYTOY	EYETOY
14 STUART LITTLE 3	PLATFORMA
14 TAITO LEGENDS	RINKINYS
14 TRUCK RACING 2	LENKTYNĖS
14 ULTIMATE SPIDER-MAN	VEIKSMO
14 WALLACE & GROMIT: CURSE OF THE WERE-RABBIT	NUOTYKIŲ
14 X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE	RPG
16 ASTERIX & OBELIX XXL2: MISSION LAS VEGUM	VEIKSMO
21 CRASH TAG TEAM RACING	LENKTYNĖS
21 D1RT	VEIKSMO
21 GARFIELD 2: SAVING ARLEENE	NUOTYKIŲ
21 GENJI: DAWN OF THE SAMURAI	VEIKSMO
21 L.A. RUSH	LENKTYNĖS
21 NASCAR 06: TOTAL TEAM CONTROL	LENKTYNĖS
21 PRO EVOLUTION SOCCER 5	SPORTAS
21 SSX ON TOUR	SPORTAS
21 THE WARRIORS	VEIKSMO
21 TOP SPIN	SPORTAS
21 WRC: RALLY EVOLUTION	LENKTYNĖS
21 WWII: SOLDIER	VEIKSMO
28 BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD	FPS
28 RUGBY LEAGUE 2	SPORTAS
28 SLY 3: HONOR AMONG THIEVES	NUOTYKIŲ
28 THE SUFFERING: TIES THAT BIND	VEIKSMO
28 TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND	SPORTAS

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO DATOS LIETUVOJE

SPALIS

6 NBA LIVE 06
6 TIGER WOODS PGA TOUR 06
7 LEGO STAR WARS PLATINUM
13 MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS
14 ASTERIX & OBELIX XXL 2: MISSION LAS VEGUM
14 CALL OF DUTY: FINEST HOUR PLATINUM
14 DRAGONBALL Z BUDOKAI TENKAICHI
14 DT RACER
14 METAL SLUG 4
14 MIDWAY ARCADE TREASURES
14 SPYTOY
14 STUART LITTLE 3
14 THE SUFFERING: TIES THAT BIND
14 ULTIMATE SPIDER-MAN
14 X-MEN LEGENDS II: RISE OF APOCALYPSE
20 DEAD TO RIGHTS 2

TOPAI

VA TOP 15

1. GTA San Andreas
2. Dragon Ball Z: Budokai 3
3. Need for Speed: Underground 2
4. GTA: Vice City
5. Final Fantasy X - 2
6. Silent Hill
7. Dragon Ball Z: Budokai 2
8. Tekken 5
9. Final Fantasy VII
10. Final Fantasy X
11. Prince of Persia Warrior Within
12. Burnout 3: Takedown
13. NBA Live 2005
14. Devil May Cry 3: DA
15. Jak 3 (N)

Nepamiršk, kad tik tu gali lemti šį topą! Įrašyk žaidimų pavadinimus į kuponą ir siųsk mums.

GNT Playstation 2 Top 10

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Grand Theft Auto: San Andreas
2 FIFA 06
3 Gran Turismo 4
4 Burnout Revenge
5 Total Overdose
6 Grand Theft Auto: Vice City
7 Tekken 5
8 EyeToy Play 2
9 Backyard Wrestling 2: There Goes the Neighborhood
10 Medal of Honor European Assault

GNT PSone Top 5

Populiariausi žaidimai Lietuvoje.

1 Fired Up
2 World Tour Soccer
3 F1 Grand Prix
4 Ape Academy
5 Spider-Man 2

PlayStation 2

1 FIFA 06
2 Burnout Revenge
3 Conflict: Global Storm
4 Brian Lara International Cricket 2005
5 Mortal Kombat: Shaolin Monks
6 Juiced
7 Total Overdose
8 Fahrenheit
9 Heroes of The Pacific
10 Incredible Hulk: Ultimate Destruction

PSone

1 Burnout Legends
2 Virtua Tennis: World Tour
3 Ridge Racer
4 Lumines
5 Midnight Club 3: Dub Edition
6 Need For Speed Underground: Rivals
7 World Tour Soccer
8 Metal Gear Ac!D
9 Coded Arms
10 Everybody's Golf

Xbox

1 FIFA 06
2 Far Cry: Instincts
3 Burnout Revenge
4 Conflict: Global Storm
5 Mortal Kombat: Shaolin Monks
6 Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown
7 Brian Lara International Cricket 2005
8 Fahrenheit
9 Heroes of The Pacific
10 Delta Force: Black Hawk Down

GameCube

1 FIFA 06
2 WWE: Day of Reckoning 2
3 Resident Evil 4
4 Mario Party 6
5 Mario Power Tennis
6 Incredible Hulk: Ultimate Destruction
7 Star Fox Assault
8 Madagascar
9 Scooby Doo: Unmasked
10 Tiger Woods PGA Tour 2005

GBA

1 Simpsons: Road Rage
2 The Incredibles
3 Crash and Spyro Super Pack Vol 1
4 Charlie And The Chocolate Factory
5 Madagascar
6 Crash and Spyro Super Pack Vol 2
7 FIFA 06
8 Finding Nemo
9 Shrek 2 and Shark Tale 2 In 1 Game Pack
10 Scooby Doo: Unmasked